DIGITAL MONSTERS

DIGIMON™

BERSERKER

PVP 750 PTS

Guía del juego de cartas

Regalo de sobre con cartas en el interior

especial MangaZone

Incluye nuevas reglas

sumario

¿de dónde viene DIGIMON™?

Te contamos los orígenes de la fiebre DIGIMÓN™ desde los primeros tamagotchis hasta la actualidad.

cartas de PODER

¿Quieres saber como usar mejor las cartas de poder?. Lee nuestra guía especial.

set de INICIACIÓN

La primera baraja de DIGIMON™ para que vayas haciendo boca

REGLAS

Aprende a jugar perfectamente a las cartas de DIGIMON™. Aquí tienes las reglas para que no hagas trampas.

36 set AVANZADO

Ahora que ya conoces todos los secretos del set de iniciación, es hora de superarte a tí mismo con el SET AVANZADO. ¡Prepárate!

51 comodines de ENERGÍA

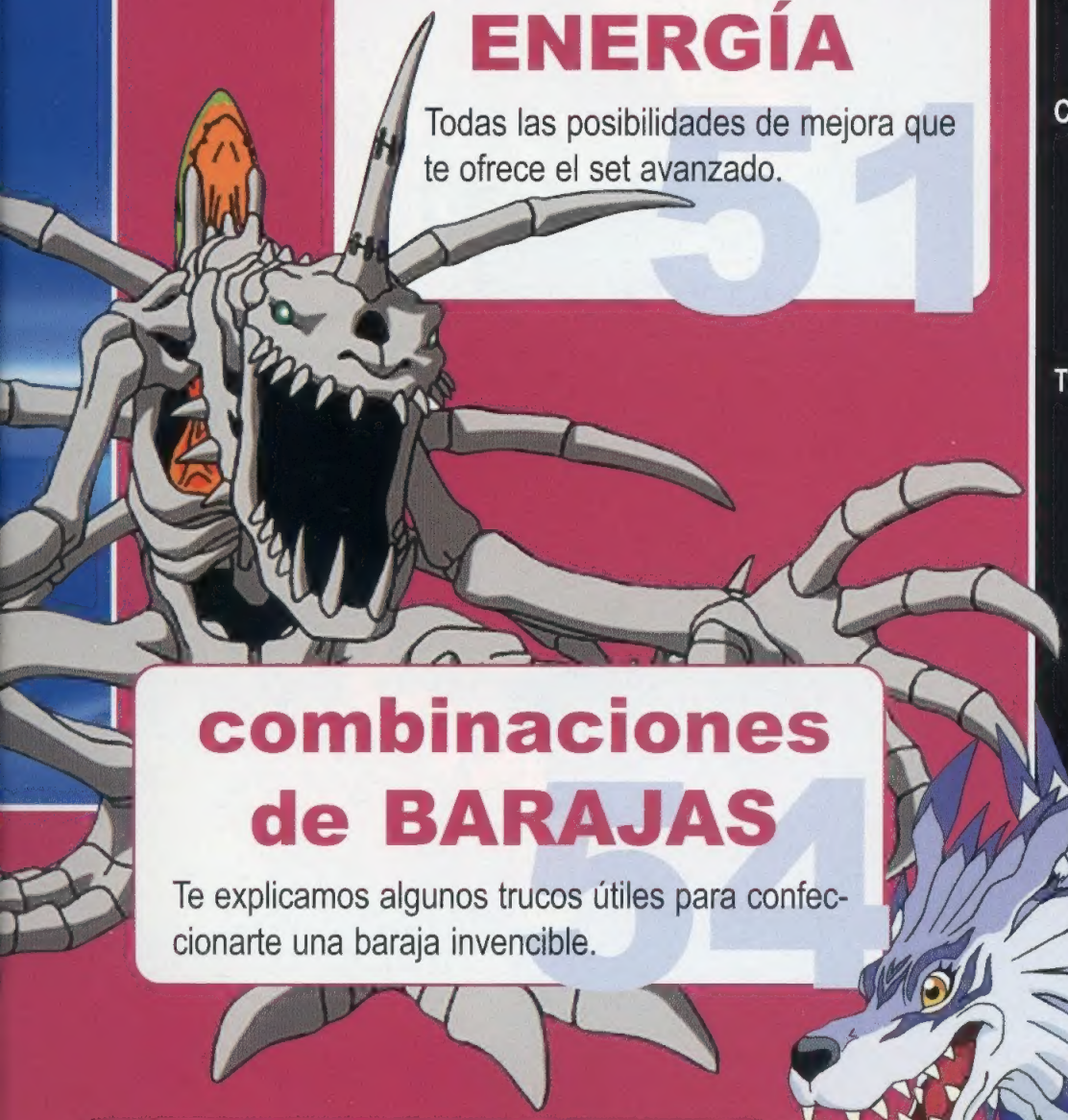
Todas las posibilidades de mejora que te ofrece el set avanzado.

54 combinaciones de BARAJAS

Te explicamos algunos trucos útiles para confeccionarte una baraja invencible.

57 set AVANZADO 2

Un vistazo a lo que nos depara el futuro: nuevas cartas e incluso nuevas reglas para disfrutar de digimon.



DIGITAL MONSTERS DIGIMON

STAFF

GUÍA DIGIMON
ISBN: 84-95459-19-1
EDITA: BERSERKER S.L.
C/ ALMUDAINA 21 BAJO M5
VALENCIA

REDACCIÓN:
Irene Tormo
Carlos B. García

TRATAMIENTO DE IMÁGENES:
Pedro Almagro
Sergio Almagro
Ricardo González

MAQUETACIÓN:
Ricardo González

ORÍGENES

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

¿DE DÓNDE VIENE DIGIMON?

Mucha gente se pregunta de dónde viene la idea de los digimon. La mayoría piensa que todo empezó con la serie de animación pero no es así.

El origen de digimon podemos situarlo en el verano del 98 aquí en España, porque la cosa empezó mucho antes en Japón y en América (como siempre). Bandai sacó a la venta unas maquinitas cuyo juego consistía en criar una pequeña criatura que salía de un huevo. Dependiendo de como lo criaras y de cuanto lo entrenases iba digievolucionando en uno u otro digimon. Aquí nos presentarían ya a algunos digimon que más tarde se harían famosos por la serie, como Agumon, Numemon, Tyranomon, Monzaemon o Seadramon entre otros. La verdad es que había muchas digievoluciones posibles, hasta el cuarto nivel, que era el máximo. Pero lo más divertido de todo el asunto era que podías conectar tu máquina con la de un amigo y hacer combatir a vuestros digimon. Aparte de ser muy divertido era una parte fundamental del adiestramiento de tu mascota pues tanto las victorias como las derrotas influían en su desarrollo. De hecho, sin combatir nunca conseguías que tu «peque» digievolucionara en alguno de los digimon más poderosos.

Los piques y torneos en los colegios, entre compañeros de clase y en el recreo eran de lo más habitual. Aunque no tuvieron el

suficiente éxito que se merecían, ya que fue un poco eclipsado por la moda del tamagochi. Los que no pudieron disfrutar en su momento de jugar y criar a sus digimon están de suerte, pues, por lo visto, debido al abrumador éxito que la serie de televisión ha tenido en España han decidido volver a sacar estas divertidas máquinas pero un poco renovadas y con un aspecto mucho más llamativo que las anteriores ya que tienen la misma forma que los dispositivos de los protagonista de la serie.

Si alguno de vosotros tiene curiosidad e internet podrá encontrar

cipio, los digimon calaron hondo en bastantes personas que ahora son muchas más gracias a la serie de televisión que dia tras dia siguen un montón de jóvenes en todos los paises, porque ha sido la serie lo que realmente ha hecho que Digimon tenga la fama que tiene hoy por hoy.

La serie nos presenta a siete niños que estan de vacaciones en un campamento, de repente comienzan a pasar cosas raras (como que nieve en Julio) y se ven transportados a la isla File donde a cada uno les está esperando un digimon que le seguirá a todas partes y que se convertirá en su mejor amigo. Estos niños y sus respectivos digimon son: Tai y Agumon, Matt y Gabumon, Sora y Biyomon, Izzy y Tentomon, TK y Patamon, Joe y Gomamon, y Mimi y Palmon.

Tai es el líder del grupo, es muy valiente aunque a veces resulte demasiado temerario y ponga en peligro a los demás. Matt es la contrapartida de Tai, es reservado y un poco chulo, no le gusta que le digan lo que tiene que hacer y se pelea muy a menudo con Tai.

Sora es un poco como la hermana mayor de todos, es muy responsable para su edad y se preocupa mucho de que todos estén bien. Izzy es el cerebro el grupo, un as de los ordenadores que sacará al grupo de más de un problema. TK es el más pequeño del grupo y el her-

páginas hechas por auténticos fanáticos de digimon que están realmente enganchados a éstas máquinas y que quieren compartir con los demás aficionados los trucos de crianza y combate que han aprendido durante estos años. Tienen incluso cementerios de digimon donde podrás recordar a tus antiguos digimon.

Como veis, desde el prin-

mano de Matt. Joe es un año más mayor que el resto y por eso piensa que debe encargarse de cuidar de todos. Es muy exagerado y un poco gallina. Mimi es una niña mimada que siempre ha vivido muy bien, siempre pone el toque cómico en todas las situaciones.

Pues bien, estos siete niños entienden que su misión es salvar el mundo digimon venciendo al malvado Devimon. Aprenderán los primeros secretos sobre la digievolución y conseguirán vencer al malo de turno, pero descubrirán que eso solo era la punta del iceberg y que aún les falta mucho para conseguir liberar al mundo digimon de la sombra del mal. Emprenderán un viaje para encontrar los emblemas que les corresponden a cada uno: Tai el del valor, Matt el de la amistad, Sora el del afecto, Izzy el del conocimiento, TK el de la esperanza, Joe el de responsabilidad, y Mimi el de la inocencia. Estos emblemas les permitirán, al reaccionar por diversos motivos, digievolucionar a sus digimon a un nivel superior. Pero todos sus esfuerzos no son suficientes ya que para vencer a Myotismon, el nuevo malvado después de Etemon, deben estar los ocho niños elegidos juntos y ellos solo son siete. Así que vuelven a su mundo y allí se dedican a buscar al octavo niño. Finalmente lo encuentran ya que no es otra que la hermana pequeña de Tai, su digimon es Gatomon, que antes trabajaba en el bando contrario, y su emblema el de la luz. Luchan contra Myotismon aquí en la Tierra y consiguen vencerle cumpliendo una profecía que también hace ultradigievolucionar a Agumon y a Gabumon. Por fin vuelven a la isla File donde comenzarán su batalla final contra los cuatro amos oscuros con la ayuda de todos los digimon buenos a los que anteriormente habían salvado.

En resumen, este es el argumento de las dos partes de la primera serie (ya que en Japón acaba de empezar la segunda serie). Las aventuras de estos niños, y la simpatía de los digimon ha hecho que, por méritos propios se convierta en una de las series de culto para los más jóvenes de la casa. Ahora no sólo podréis disfrutar de los antiguos aparatos en los que los primeros fans de los digimon, criaban y enfrentaban a sus mascotas, y que ahora volverán a ser comercializados; para alivio de los muchos aficionados que después de ver la serie y de informarse sobre sus orígenes buscaron con desesperación por todos los grandes almacenes y jugueterías estas preciadas maquinitas, sino que además tendreis a vuestra disposición un adictivo juego de cartas con todos los digimon incluidos y que haran las delicias de todos los que hayan disfrutado viendo las aventuras de estas curiosas criaturas.

Irene Tormo

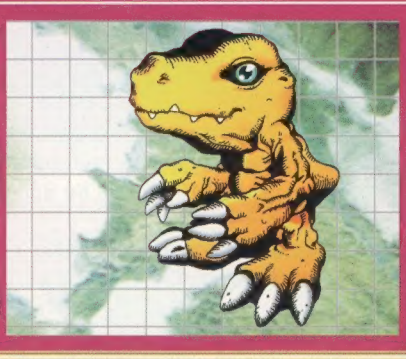
SET DE

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

INICIACIÓN

La primera baraja de cartas de Digimon que ha salido en nuestro pais es el set de iniciación. Entre ellas encontraremos a los Digimon protagonistas de la serie de dibujos animados. Es la única baraja que permite el juego de dos jugadores y entre sus cartas se encuentran dos cartas holográficas de nivel superior.

01 Agumon



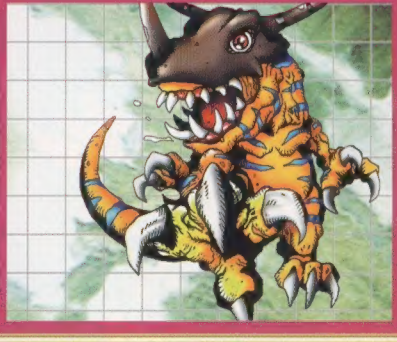
Defensa: la técnica más débil, solo hace 140 puntos de daño

Llama bebe: que causa 230 puntos de daño

Llamarada: un ataque muy fuerte que hace 380 puntos de daño

Es un digimon de nivel Principiante del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Es un digimon ángel. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial.
Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

02 Greymon



Defensa: la técnica más débil, solo hace 220 puntos de daño

Ataque de fuego: que hace 340 puntos de daño

Mega llamarada: este poderoso ataque causa 420 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Sólo puede digievolucionar desde Agumon y para ello hay que mandar dos cartas al Offline.Es un digimon dinosaurio. No tiene ninguna habilidad esspecial ni ningún efecto especial.
Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

03 Biyomon

Defensa: la técnica más débil, solo hace 140 puntos de daño

Viento espiral: que causa 240 puntos de daño

Torbellino de aire: un ataque muy fuerte que hace 350 puntos de daño

Es un digimon de nivel Principiante del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Es un digimon ave. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

04 Birdramon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo verde, lo que siginifica que forma parte del conjunto de digimon del tipo neutro. Sólo puede digievolucionar desde Biyomon y para ello hay que enviar una carta al Offline. Es un digimon ave.Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

Alas de meteoro: este poderoso ataque causa 410 puntos de daño

Batida de alas: que hace 360 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, solo hace 140 puntos de daño

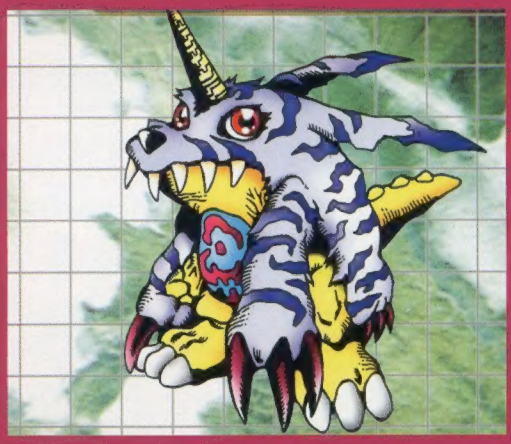
05 Gabumon

Es un digimon de nivel Principiante del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Es un digimon reptil. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

Espada de fuego: un ataque muy fuerte que hace 350 puntos de daño

Mini fuego C: que causa 240 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, solo hace 150 puntos de daño

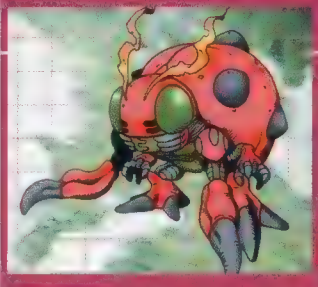


06 Garurumon

- **Fuego de zorro:** este poderoso ataque causa 410 puntos de daño
- **Mandíbula letal:** que hace 330 puntos de daño
- **Defensa:** la técnica más débil, solo hace 180 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo verde lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Gabumon o desde Tapirmon, en el primer caso hay que pagar dos cartas y en el segundo dos. Es un digimon zorro. No tiene ninguna habilidad especial ni ningun efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

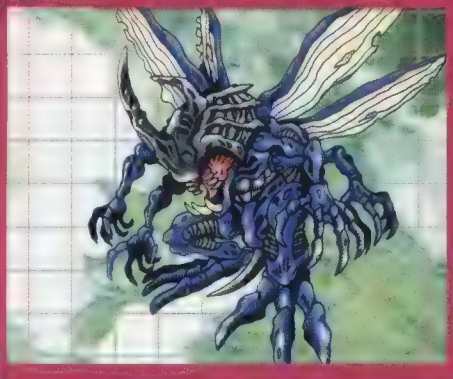
07 Tentomon



Es un digimon de nivel Principiante del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Es un digimon insecto. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, solo hace 100 puntos de daño
- **Caparazón defensivo:** que causa 250 puntos de daño
- **Mini trueno:** un ataque muy fuerte que hace 350 puntos de daño

08 Kabuterimon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Tentomon o desde Gabumon, en ambos casos hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon insecto. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningun efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, 300 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 200 puntos de daño
- **Acción placaje:** que hace 340 puntos de daño
- **Mega blaster:** este poderoso ataque causa 410 puntos de daño

09 Palmon

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 130 puntos de daño

Tentáculos letales: que causa 250 puntos de daño

Hiedra venenosa: un ataque muy fuerte que hace 370 puntos de daño

Es un digimon de nivel Principiante del tipo rojo. lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Es un digimon vegetal. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Los puntos que obtendras por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

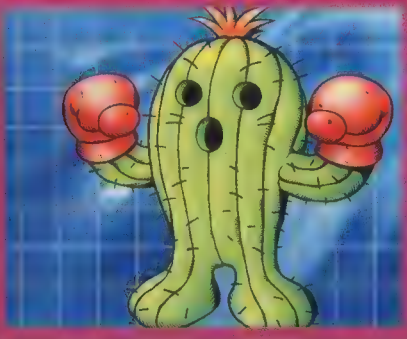
10 Togemon

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 200 puntos de daño

Puñetazo defensivo: que hace 300 puntos de daño

Ataque de espinas: este poderoso ataque causa 360 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo. o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Palmon o desde Agumon, en ambos casos hay que enviar dos cartas al Offline. Es un digimon planta. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, 300 por un Hiper.



11 Gomamon

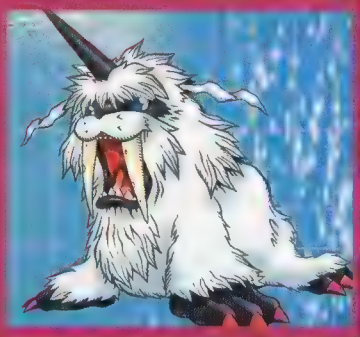
Defensa: la técnica más débil, sólo hace 140 puntos de daño

Ataque de garra: que hace 250 puntos de daño

Rescate marino: un ataque muy fuerte que hace 350 puntos de daño

Es un digimon de nivel Principiante del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo digimon del tipo vacuna.
Es un digimon marino. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. Los puntos de daño que obtendras por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

12 Ikkakumon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Gomamon o desde Syakomon, en el primer caso hay que mandar una carta al Offline y en el segundo dos. Es un digimon marino. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, 300 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 210 puntos de daño
- **Acción dentellada:** que hace 360 puntos de daño
- **Arpón volcán:** este poderoso ataque causa 370 puntos de daño

13 Patamon

- **Disparo de aire:** un ataque muy fuerte que hace 360 puntos de daño
- **Ataque burbuja:** que causa 250 puntos de daño
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 150 puntos de daño

Es un digimon de nivel Principiante del tipo verde, lo que siginifica que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Es un digimon mamífero. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningun efecto especial. Los puntos que obtendras por ganar al duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

14 Angemon

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 200 puntos de daño
- **Bastón demoledor:** que hace 360 puntos de daño
- **Mano del destino:** este poderoso ataque causa 390 punros de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Patamon, Gabumon o Palmon, en cualquier caso hay que mandar una carta al Offline. Es un digimon angel. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

15 Nanimon

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 100 puntos de daño

Poder conductor: que hace 220 puntos de daño

Puñetazo basura: este poderoso ataque causa 300 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Biyomon o desde Palmon, en ambos casos hay que mandar una carta al Offline. Es un digimon invasor. No tiene niguna habilidad especial. Efecto especial: Si ganas debes enviar una carta del Online al Offline. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 200 por un Campeón, 300 por un Mega, y nada menos que 400 por un Hiper.

16 Unimon

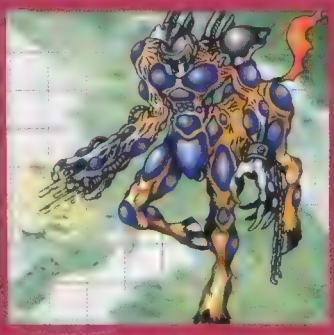
Defensa: la técnica más débil, sólo hace 180 puntos de daño

Cuerno mitológico: que hace 320 puntos de daño

Disparo sagrado: este poderoso ataque causa 410 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Sólo puede digievolucinar desde Patamon y para ello hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon mitológico. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningun efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

17 Centarumon



Garra veloz: este poderoso ataque causa 410 puntos de daño

Galope destructor: que hace 360 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 180 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeon del tipo verde. lo significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Sólo puede digievolucionar desde Patamon y para ello hay que enviar dos cartas al Offline. Es un digimon centauro. No tinen ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por unCampeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

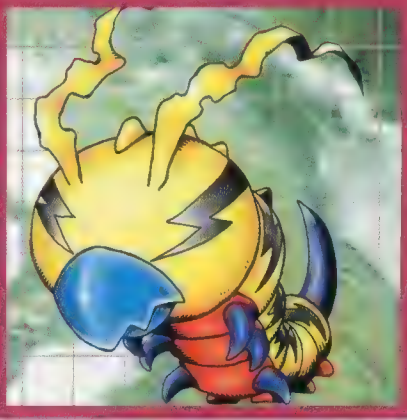
18 Kunemon

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 160 puntos de daño

Huracán venenoso: que causa 240 puntos de daño

Descarga eléctrica: un ataque muy fuerte que hace 300 puntos de daño.

Es un digimon de nivel Principiante del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Es un digimon larva. Como habilidad especial tiene excavar. No tiene ningun efecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.



19 Dokugumon

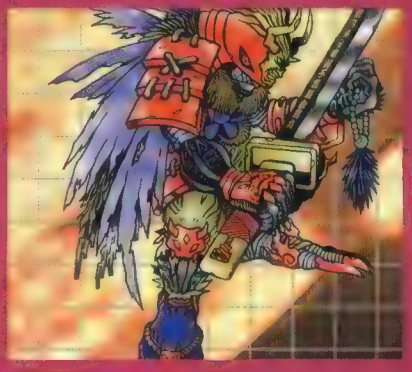
Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un dgimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Biyomon o desde Palmon, en ambos casos hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon insecto. No tiene ninguna habilidad especial ni ningun efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 240 puntos de daño

Aguijón venenoso: que hace 350 puntos de daño

Telaraña mortal: que hace 350 puntos de daño

20 Musyamon



Defensa: la técnica más débil, sólo hace 290 puntos de daño

Espada ninja: que causa 350 puntos de daño

Espada samurai: que hace 350 puntos de daño

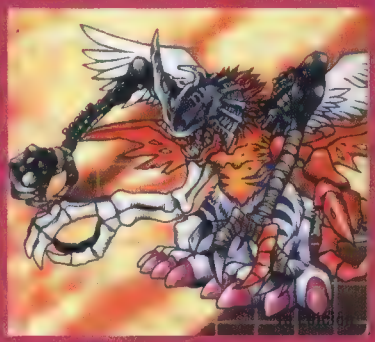
Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Patamon o Kunemon, en ambos casos hay que enviar dos cartas al Offline. Es un digimon brujo. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeon, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

21 Kimeramon

Garras destructoras: que causa 480 puntos de daño

Ala envenenada: un gran ataque de 520 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 220 puntos de daño



Es un digimon de nivel Mega del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Sólo puede digievolucionar desde Nanimon y para ello necesitas un digivice verde. Es un digimon compuesto. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningun efecto especial. El ganador del combate sumara: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.

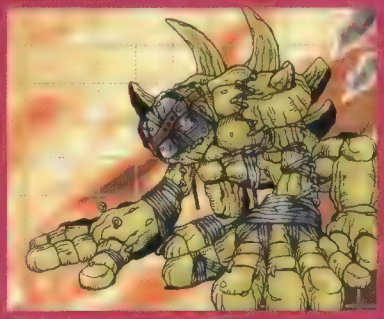
22 Rockmon

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 230 puntos de daño

Bola rocosa: que hace 300 puntos de daño

Puñetazo de roca: este poderoso ataque causa 380 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Agumon o desde Biyomon, en ambos casos hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon de piedra. Como habilidad especial tiene excavar. No tiene ningun efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

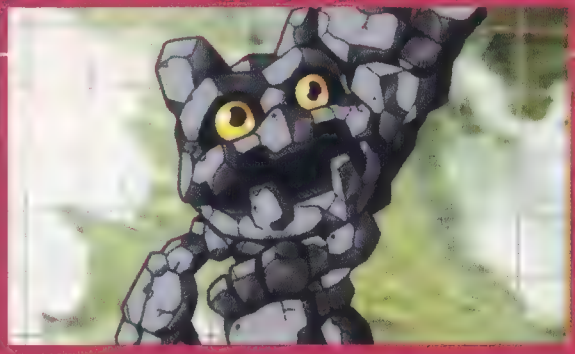


23 Gotsumon

Rocas furiosas: un ataque muy fuerte que hace 330 puntos de daño

Fisura rocosa: que causa 250 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 100 puntos de daño



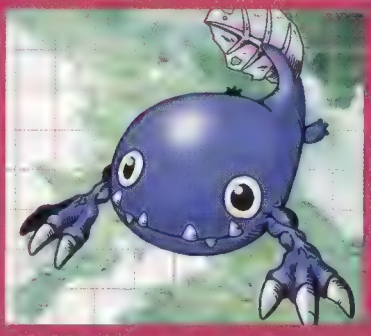
Es un digimon de nivel Principiante del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Es un digimon de piedra. Como habilidad especial tiene excavar. No tiene ningun efecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

24 Otamamon

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 120 puntos de daño

Ataque anfibio: que causa 240 puntos de daño

Burbuja escorpión: un ataque muy fuerte que hace 300 puntos de daño



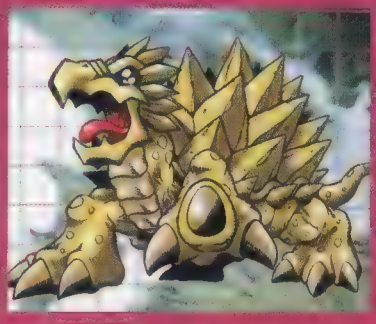
Es un digimon de nivel Principiante del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Es un digimon anfibio. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 puntos si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

25 Tortomon

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 210 puntos de daño

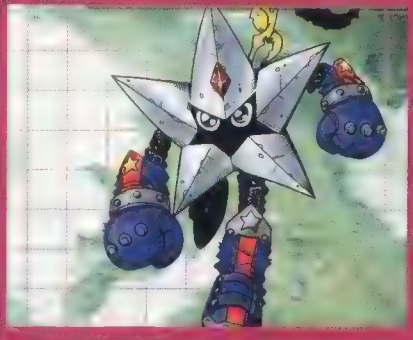
Ataque envolvente: que hace 360 puntos de daño

Caparazón de espinas: este poderoso ataque causa 370 puntos de daño



Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte el grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Tentomon, Gotsumon o Otamamon, en los dos primeros casos hay que enviar una carta al Offline, y en el último, dos. Es un digimon reptil. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

26 Starmon



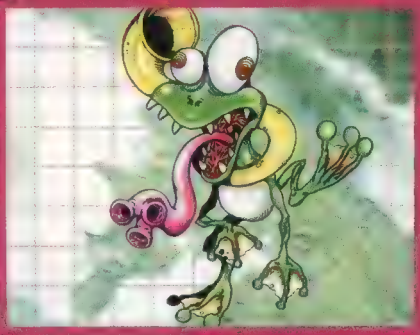
Tormenta de meteoritos: este poderoso ataque causa 460 puntos de daño

Hipnosis: que hace 350 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 200 puntos de daño

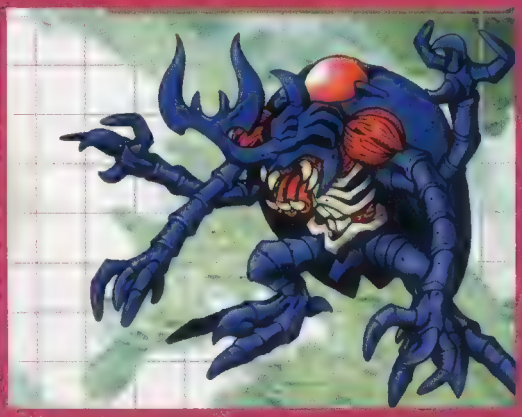
Es un digimon de nivel Campeon del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Puede digievolucionar desde Gotsumon o desde Otamamon, en ambos casos hay que enviar dos cartas al Ofline. Es un digimon mutante. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

27 Gekomon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Tentomon, Gotsumon o Otamamon, y hay que envia al Offline una carta en el primer caso, dos en el segundo, y una en el tercero. Es un digimon anfibio. No tiene niguna habilidad especial ni nigún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principinate, 100 por un Campeon, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.

28 Megakabuterimon



- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 230 puntos de daño
- **Electro shock:** que causa 340 puntos de daño
- **Antenas destructoras:** un gran ataque de 470 puntos de daño

Es un digimon de nivel Mega del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Kabuterimon, Tortomon o Birdramon, en cualquiera de los casos necesitas un digivice rojo. Es un digimon insecto. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumara: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeon, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 270 puntos de daño
- **Sinfonía de choque:** este poderoso ataque causa 390 puntos de daño
- **Ataque camaleónico:** que hace 380 puntos de daño

29 Triceramon

- **Ataque bicorneo:** un gran ataque de 470 puntos de daño
- **Mega embestida:** que causa 430 puntos de daño
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 250 puntos de daño

Es un digimon de nivel Mega del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Puede digievolucionar desde Starmon, Monochromon o Greymon, en cualquiera de los casos necesitas un digvice verde. Es un digimon dinosaurio. No tiene ninguna habilidad especial ni ningun efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.

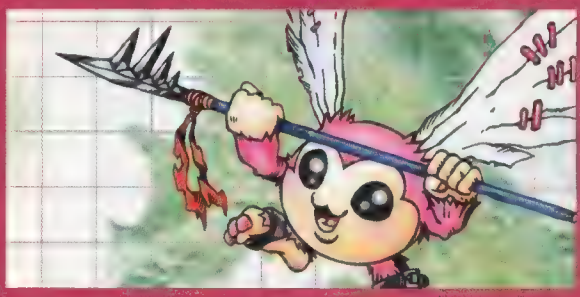
30 Piximon

Es un digimon de nivel Mega del tipo verde. lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Su digievolucion se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: Tortomon+ Gekomon, Monochromon+ Starmon, o bien, Dokugumon+ Rockmon. Es un digimon pixie. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningun efecto especial. El ganador del combate sumara: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeon, tambien 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.

Explosión infinita: un gran ataque de 470 puntos de daño

Bastón de las hadas: que causa 420 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 220 puntos de daño



31 Okuwagamon

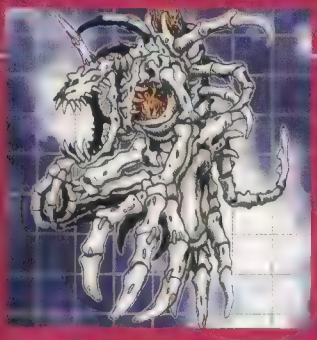
Defensa:la técnica más débil, sólo hace 290 puntos de daño

Ataque escarabajo:el daño que hace es de 380 puntos

Garras de tijera:un ataque muy fuerte que causa 400 puntos de daño

Es un digimon de nivel Mega del tipo - amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Kuwagamon o gekomon, para ello necesitas un digivice amarillo. Es un digimon insecto. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningun efecto especial. El ganador del combate sumara: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeon, tambien 100 si era un Mega, y 200 si era un Hiper.

32 Skullgreymon



Es un digimon de nivel Mega del tipo - amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Kabuterimon, Angemon, Birdramon o Greymon, para todos ellos necesitas un digivice amarillo. Es un digimon esqueleto. No tiene ninguna habilidad especial ni ningun efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeon, también 100 si era un Mega, y 200 si era un Hiper.

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 320 puntos de daño

Disparo destructor:un ataque muy fuerte que causa 430 puntos de daño

Disparo del más allá:el daño que hace es de 330 puntos

33 Herculeskabuterimon

Es un digimon de nivel Hiper del tipo - rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna.Puede digievolucionar desde Megakabuterimon o desde Okuwagamon, en ambos casos necesitas un digivice rojo. Es un digimon insecto. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar.Efecto especial: Cuando pongas a este digimon en el juego apúntate 300 puntos extra. Cuando ganes el combate podrás añadir a tu puntuación: 100 puntos por un Pricipiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 también por un Hiper.

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 300 puntos de daño

Radiación infinita:que causa 470 puntos de daño

Garras de acero:su ataque más impresionante.. ¡510 puntos de daño!

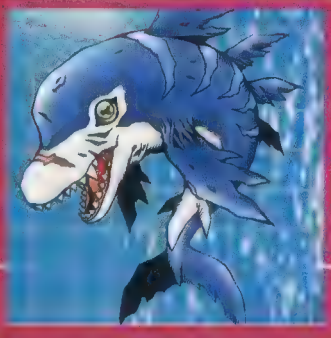
34 Saberleomon

Dientes de sable:su ataque más impresionante...¡550 puntos de daño!

Rugido de fuego:que causa 500 puntos de daño

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 310 puntos de daño

Es un digimon de nivel Hiper del tipo - verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Su digievolución se realiza mediante una mezcla de A.D.N. que es: Piximon + Triceramon. Es un digimon prehistórico. No tiene ninguna habilidad especial. Efecto especial: Cuando pongas a este digimon en el juego apúntate 300 puntos extras.
Cuando ganes el combate podrás añadir a tu puntuación: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 también por un Hiper.



35 Dolphmon

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 180 puntos de daño

Coletazo del delfín:que causa 380 puntos de daño

Ráfaga acuática: este poderoso ataque causa 400 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo - rojo. lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Gomamon o desde Crabmon, en ambos casos hay que pagar 2 cartas. Es un digimon marino. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial.
Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos si era de nivel Principiante, 100 puntos si era Campeón, 200 puntos si era Mega, y 300 puntos si era Hiper.

36 Coelamon

Mordisco de fósil: este poderoso ataque causa 410 puntos de daño

Dentellada cretácica:que causa 350 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 190 puntos de daño

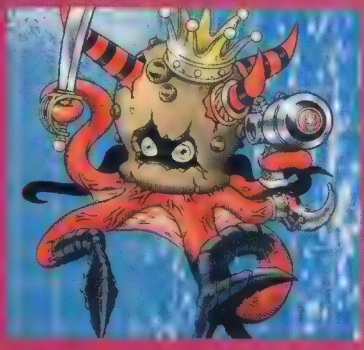
Es un digimon de nivel Campeón del tipo - verde lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro puede digievolucionar desde Gomamon o desde Crabmon, en ambos casos hay que pagar 2 cartas.Es un digimon prehistórico.Su habilidad especial es la de nadar.No tiene ningun efecto especial.Sus ataque son:
Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos si era de nivel Principiante, 100 puntos si era Campeón, 200 si era Mega, y 300 si era Hiper.

37 Octomon

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 270 puntos de daño

Invasión de tinta: este poderoso ataque causa 390 puntos de daño

Abrazo de pulpo:que causa 360 puntos de daño



Es un digimon de nivel Campeon del tipo - amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus.Puede digievolucionar desde Gomamon o desde Syakamon, en ambos casos hay que mandar 2 cartas al Offline.Es un digimon Prehistórico.Su habilidad especial es la de nadar.No tiene efecto especial.
Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos si era de nivel Principiante, 100 puntos si era un Campeón, 200 si era Mega, y 300 si era Hiper.

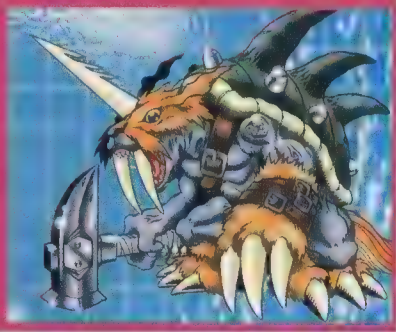
38 Zudomon

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 270 puntos de daño

Ataque de morsa:que causa 390 puntos de daño

Chispa de martillo:un gran ataque de 450 puntos de daño

Es un digimon de nivel Mega del tipo - rojo lo que quire decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna.Puede digievolucionar desde Ikkakumon, Dolphmon o Rockmon, en cualquier caso necesitas un digivice rojo.Es un digimon marino.Su habilida especial es la de nadar.No tiene ningun efecto especial.
El ganador del combate sumara: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeon tambien 100 si era un Mega, y 200 si era un Hiper.



39 Marinedevimon

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 290 puntos de daño

Tormenta infernal:un gran ataque de 450 puntos de daño

Lluvia de más allá:que causa 400 puntos de daño

Es un digimon de nivel Mega del tipo - amarillo, ó lo que es lo mismo,es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Gesomon o Octomon, en ambos casos necesitas un digivice amarillo. Es un digimon marino. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningun efecto especial.
El ganador del combate sumara: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, también 100 si era un Mega, y 200 si era un Hiper.

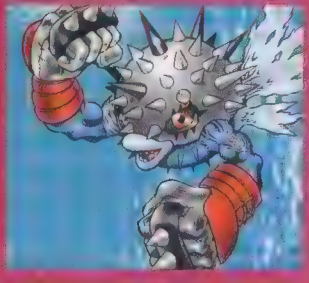
40 Pukumon

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 340 puntos de daño

Tempestad helada: su ataque más impresionante..¡480 puntos de daño!

Veneno del pez globo: que causa 430 puntos de daño

Es un digimon de nivel Hiper de tipo - amarillo, o lo que es lo mismo, es um digimon del tipo virus. Su digievolucion se realiza mediante una mezcla de A.D.N. que es: MarineDevimon+ otro Mega. o bien: Dragomon+ otro Mega. Es un digimon mutante. Su habilidad especial es la de nadar.Efecto especial: Cuando pongas a este digimon en el juego apúntate 300 puntos extra.



Cuando ganes el combate podras añadir a tu puntuación: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 también por un Hiper.

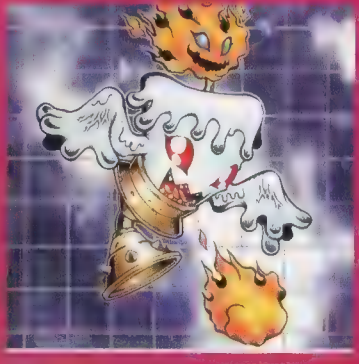
41 Candlemon

Bomba de fuego: un ataque muy fuerte que hace 320 puntos de daño

Ascua incandescente: que causa 250 puntos de daño

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 120 puntos de daño

Es un digimon de nivel Principiante del tipo - verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro.Es un digimon de fuego.No tiene ninguna habilidad especial ni nigun efecto especial.
Los puntos que obtendras por ganar del duelo seran: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.



42 Demidevimon

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 130 puntos de daño

Susurro infernal: que causa 250 puntos de daño

Vuelo destructor: un ataque muy fuerte que hace 300 puntos de daño

Es un digimon de nivel Principiante del tipo - amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus.Es un demonio digimon. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningun efecto especial.
Los puntos que obtendrás por ganar del duelo seran: 100 puntos si era un principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

43 Apemon

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 180 puntos de daño

Abrazo de simio: que causa 370 puntos de daño

Hueso asesino: este poderoso ataque causa 390 puntos de daño

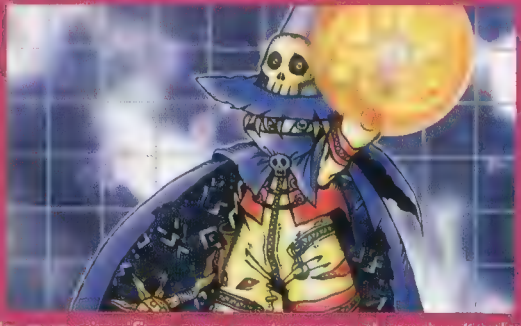
Es un digimon de nivel Campeón del tipo - rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Tapirmon o desde Candlemon, en ambos casos hay que mandar 2 cartas al Offline.Es un digimon mono.No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial.
Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 puntos por un Campeón, 200 por un Mega , y 300 por un Hiper.

44 Wizardmon

Bola de trueno: este poderoso ataque causa 480 puntos de daño

Juego magico: que causa 360 puntos de daño

Defensa:la técnica más débil, sólo hace 200 puntos de daño



Es un digimon de nivel Campeón del tipo - verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Puede digievolucionar desde Tapirmon, Candlemon o DemiDevimon, en el primer caso tienes que pagar 2 cartas, y en los otros solo 1.Es un digimon brujo.No tiene ninguna habilidad especial ni nigun efecto especial.
Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 puntos por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

45 Bakemon

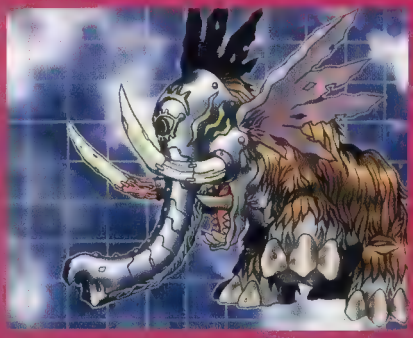
Defensa: la técnica más débil, sólo hace 240 puntos de daño

Garra tenebrosa: este poderoso ataque causa 390 puntos de daño

Melodía diabólica: que causa 370 puntos de daño

Es un digimon de nivel Campeón del tipo – amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Sólo puede digievolucionar desde DemiDevimon y para ello hay que pagar 1 carta. Es un digimon fantasma. No tiene ninguna habilidad especial. Efecto especial: Cuando el duelo acabe en empate envía al digimon de tu oponente al Offline.
Las puntuaciones por ser el vencedor son 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 300 por un Hiper.

46 Mammothmon



Es un digimon de nivel Mega del tipo - rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Apemon o desde Garurumon, en ambos casos necesitas un digivice rojo. Es un digimon prehistórico. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial.
El ganador del combate sumará: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, también 100 si era un Mega, y 200 si era un Hiper.

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 230 puntos de daño

Aliento de tundra: que causa 400 puntos de daño

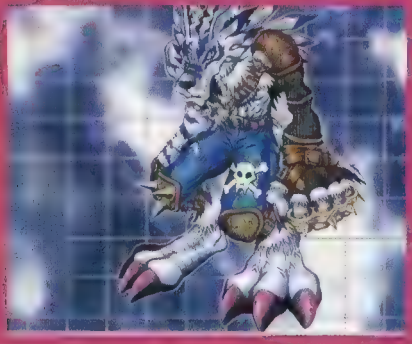
Golpe de colmillos: un gran ataque de 440 puntos de daño

47 Weregarurumon

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 230 puntos de daño

Patada garuru: que causa 400 puntos de daño

Zarpazo mortal: un gran ataque de 470 puntos de daño



Es un digimon de nivel Mega del tipo – rojo. lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Su digievolución se realiza mediante una mezcla de A.D.N. que es: Meramon+ Apemon, o bien, Garurumon+ Wizardmon. Es un digimon zorro. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, también 100 si era un Mega, y 100 si era un Hiper.

48 Skullmeramon

Es un digimon de nivel Mega del tipo - verde, lo que significa que pertenece al conjunto de los digimon del tipo neutro Puede digievolucionar desde Meramon, Wizardmon, o Angemon, en cualquier caso hace falta un digivice verde. Es un digimon de fuego. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumará 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, también 100 si era un Mega, y 200 si era un Hiper.

Fuego de metal: un gran ataque de 480 puntos de daño

Cadena de llamas: que causa 420 puntos de daño

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 230 puntos de daño

CARTAS DE PODER

49 Ofensiva Roja

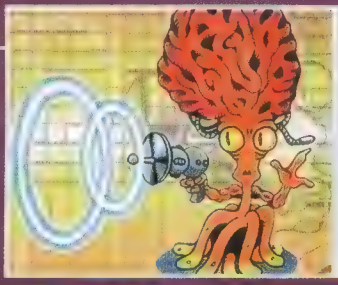
Esta carta te permite cambiar la energía de ataque de tu digimon a la de color rojo. Pero esto no cambia tu tipo de lucha por lo que tu rival seguirá haciendo el mismo ataque que antes. Manda esta carta al Offline al final del duelo.

50 Ofensiva Amarilla

Esta carta te permite cambiar la energía de ataque de tu digimon a la de color amarillo. Pero esto no cambia tu tipo de lucha por lo que tu rival seguirá haciendo el mismo ataque que antes. Manda esta carta al Offline al final del duelo.

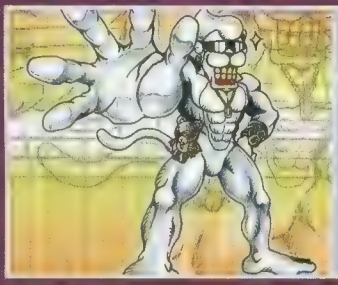
51 Ofensiva Verde

Esta carta te permite cambiar la energía de ataque de tu digimon a la de color verde. Pero esto no cambia tu tipo de lucha por lo que tu rival seguirá haciendo el mismo ataque que antes. Manda esta carta al Offline al final del duelo.



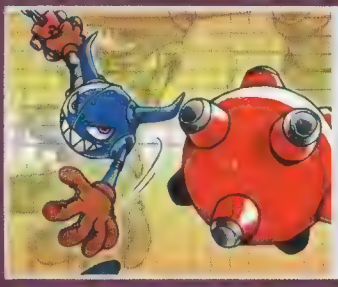
52 Blitz

Si pones esta carta en el puerto de energía y pierdes el combate, tu rival deberá enviar al Offline 3 cartas.
Manda esta carta al Offline al final del duelo.



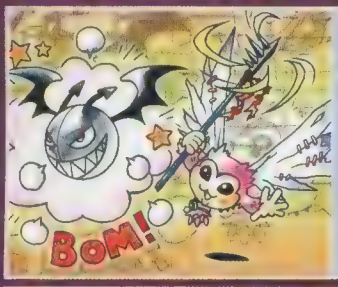
53 Metal Attack

Suma 50 puntos de energia de tu digimon. Para poder usar esta carta deberás enviar antes una carta de las de tu mano al Offline.
Manda esta carta al Offline al final del duelo.



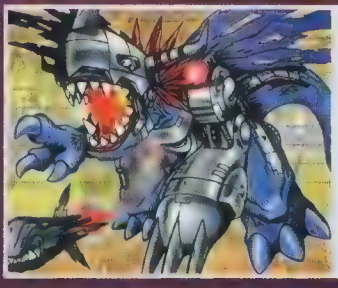
54 Counterattack!

Si el digimon de tu rival es de un nivel superior al tuyo, dobla la energía de tu ataque hasta el final del combate. No usar con un principiante en el área de combate.
Manda esta carta al Offline al final del duelo.



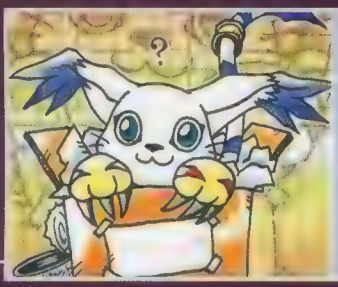
55 Acampeón

Retrocede tu Mega o Hiper a Campeón. Coloca esta carta boca abajo en el Puerto de Energía.Coloca el campeón de tu mano boca abajo en el Área de Digievolución. Usa estas cartas sólo en la fase de digievolución.



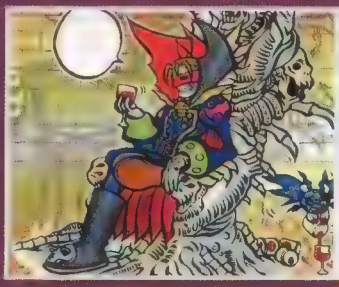
56 Ultradigivolve

Digievoluciona cualquier digimon al siguiente nivel sin tener en cuenta los requisitos. Coloca esta carta boca abajo en el Purto de Energía y coloca el digimon del siguiente nivel boca abajo en el Área de Digievolución. Para usar esta carta, manda el resto de cartas de tu mano al Offline. Usa esta carta sólo en la fase de Digievolución.



57 Retroceso

Retrocede a tu campeón o al de tu oponente al nivel de principiante. Coloca esta carta en el puerto de energía y manda a tu campeón o al de tu oponente al Offline.Para poder usar esta carta antes debes enviar una carta de tu mano al Offline. Esta carta afecta a cualquier jugador digimon.



58 Digi-volve

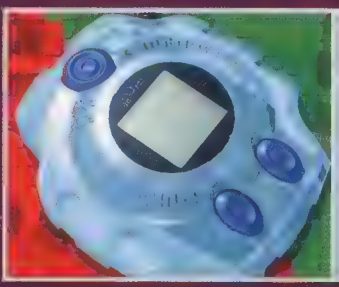
Si ganas el duelo, doblas tu puntuación. Para poder usar esta carta envia antes tres cartas de las de tu mano al Offline. Esta carta no podrás usarla si tu rival pasa. Solo puedes usar una de estas cartas por combate. No uses esta carta con un principiante en el área de combate.Manda esta carta al Offline al final del duelo.

59 Digivice Rojo

Usa esta carta cuando quieras digievolucionar a Mega o Híper con tipo de lucha rojo. Coloca esta carta boca abajo en el Puerto de Energía cuando coloques al digimon de siguiente nivel boca abajo en el Área de Digievolución. Usa esta carta sólo en la fase de digievolución.

60 Digivice verde y amarillo

Usa esta carta cuando quieras digievolucionar a Mega o Hiper con tipo de lucha verde o amarillo. Coloca esta carta boca abajo en el Puerto de Energía cuando coloques el digimon de siguiente nivel boca abajo en el Área de Digievolución. Usa esta carta solo en la fase de digievolución.



61 Digivice rojo y verde

Usa esta carta cuando quieras digievolucionar a Mega o Hiper con tipo de lucha rojo o verde. Coloca esta carta boca abajo en el Puerto de Energía cuando coloques el digimon de siguiente nivel boca abajo en el Área de digievolución. Usa esta carta solo en la fase de digievolución.

62 Digivice amarillo

Usa esta carta cuando quieras digievolucionar a Mega o Hiper con tipo de lucha amarillo. Coloca esta carta boca abajo en el Puerto de Energía cuando coloques el digimon de siguiente nivel boca abajo en el Área de digievolución. Usa esta carta solo en la fase de digievolución.

LAS REGLAS

características del juego

Los digimon son los monstruos digitales que habitan la isla File. Puedes unirlos para que luchen entre ellos y demostrar así cuál es el que tiene más fuerza. Con tu ayuda pueden digievolucionar a niveles superiores convirtiéndose en digimon más poderosos que obviamente tendrán más posibilidades de ganar.

Para jugar al juego de cartas sólo necesitas a otra persona que tenga ganas de jugar, dos mazos compuestos por treinta cartas cada uno, un escenario de juego, y un marcador de puntos. Los jugadores se enfrentan en el tablero. Ambos eligen cartas Digimon de su mazo para luchar en el Área de Combate. Cada carta indica los datos de energía del digimon, lo que te indicará cúal de los dos tiene relativamente más poder.

En la fase de Digievolución, los digimon se transforman y adquieren mayores poderes e identidades diferentes, y con los comodines de energía podrán aumentar su poder en la fase de Combate. Cuando ambos jugadores se queden sin comodines la fase de Combate termina, y quien haya sumado más energía habrá ganado. El ganador sumará puntos. En la parte inferior de la carta aparecen la cantidad de puntos que se pueden obtener. El ganador obtiene los puntos que corresponden al nivel de evolución en el que ha quedado el oponente vencido. Gana el primero que consiga 1000 puntos.

Puedes acordar con tu oponente que cada uno traiga su propia baraja construida, siempre siguiendo las normas de que ninguna carta puede repetirse y no pueden haber más de treinta en el mazo. Así tu oponente no sabrá cuales son las cartas que componen tu baraja, aunque tú tampoco sabrás cuales son las suyas. Además puedes aumentar tu colección comprando los sobres del Set Avanzado, que contienen nuevos digimon más poderosos y nuevos comodines de energía. Prueba varias combinaciones y construye una baraja invencible.

Lo primero que necesitas saber para jugar son los tipos

A. COMIENZO
1. Junta un mazo de 30 cartas.
2. Elige un Digimon Principiante y ponlo boca abajo en el Area de Combate.
3. Baraja las cartas, dale 10 y las 19 restantes ponlas boca abajo en Online.
4. Cada jugador descubre su Principiante.
5. Situa al Digimon Campeon con los requisitos de Digievolución adecuados boca abajo en el Area de Digievolución.

B. DIGIEVOLUCIÓN
1. Lanzar una moneda para ver quien empieza.
2. El 1º gira su carta en el Area de Digievolución y la pone boca arriba en el Area de Combate.
3. El 2º Digievoluciona o "Pasa". Si pasa con una carta boca abajo en el Area de Digievolución hay que enviarla Offline ("usa o pierde").
4. Solo se puede Digievolucionar un nivel en cada combate. Si no se tiene carta para Digievolucionar hay que pasar.

C. COMBATE
1. En cada turno puedes usar un Comodín de Energía. Anotar Cambios de Energía.
2. Se termina cuando te quedas sin Comodines o dices "Paso". El otro puede seguir usando sus Comodines o pasar.
3. Compara las energías.
4. El ganador suma los puntos de su carta correspondientes al nivel del nivel que ha perdido.
5. El ganador deja sus Digimon en el Area de combate. El perdedor los envía Offline excepto el Principiante. Todos los Comodines de Energía se envían Offline.

D. REAGRUPACIÓN
1. Roba cartas de Online hasta que tengas 10 en tumano. (descartarte de las que quieras).
2. Si el monton Offline no tiene cartas, completa con todas las de tu lado menos el Principiante que se envía Offline. Baraja y ponlas en Online boca abajo.
3. Puedes cambiar el Principiante (situa boca abajo de nuevo sobre el anterior en el Area de Combate y coloca el Digimon de siguiente nivel boca abajo en el Area de Digievolución.
4. El ultimo ganador empieza el nuevo combate en el 2º paso: DIGIEVOLUCIÓN.

A. COMIENZO
1. Junta un mazo de 30 cartas.
2. Elige un Digimon Principiante y ponlo boca abajo en el Area de Combate.
3. Baraja las cartas, dale 10 y las 19 restantes ponlas boca abajo en Online.
4. Cada jugador descubre su Principiante.
5. Situa al Digimon Campeon con los requisitos de Digievolución adecuados boca abajo en el Area de Digievolución.

B. DIGIEVOLUCIÓN
1. Lanzar una moneda para ver quien empieza.
2. El 1º gira su carta en el Area de Digievolución y la pone boca arriba en el Area de Combate.
3. El 2º Digievoluciona o "Pasa". Si pasa con una carta boca abajo en el Area de Digievolución hay que enviarla Offline ("usa o pierde").
4. Solo se puede Digievolucionar un nivel en cada combate. Si no se tiene carta para Digievolucionar hay que pasar.

C. COMBATE
1. En cada turno puedes usar un Comodín de Energía. Anotar Cambios de Energía.
2. Se termina cuando te quedas sin Comodines o dices "Paso". El otro puede seguir usando sus Comodines o pasar.
3. Compara las energías.
4. El ganador suma los puntos de su carta correspondientes al nivel del nivel que ha perdido.
5. El ganador deja sus Digimon en el Area de combate. El perdedor los envía Offline excepto el Principiante. Todos los Comodines de Energía se envían Offline.

D. REAGRUPACIÓN
1. Roba cartas de Online hasta que tengas 10 en tumano. (descartarte de las que quieras).
2. Si el monton Offline no tiene cartas, completa con todas las de tu lado menos el Principiante que se envía Offline. Baraja y ponlas en Online boca abajo.
3. Puedes cambiar el Principiante (situa boca abajo de nuevo sobre el anterior en el Area de Combate y coloca el Digimon de siguiente nivel boca abajo en el Area de Digievolución.
4. El ultimo ganador empieza el nuevo combate en el 2º paso: DIGIEVOLUCIÓN.

de cartas que hay y como funciona el escenario de juego. Hay dos tipos de cartas: las cartas Digimon y los Comodines de Energía. Con las cartas Digimon luchas en el Área de Combate y con los Comodines de Energía se aumenta el poder de las cartas Digimon. Hay dos tipos de Sets de Cartas disponibles: el Set de Iniciación que se vende completo en una caja, y el Set Avanzado, que se vende en sobres con los que podrás ampliar tu colección de cartas (sabrás de qué set es cada carta mirando si en su esquina superior derecha está escrito «In» o «Av»).

CARTAS DIGIMON:

Son de tres tipos, según el tipo de lucha: rojo, amarillo o verde. El color de tu oponente determina tu energía, que puede ser diferente incluso con una misma carta. En general, el amarillo vence al verde y el verde al rojo, pero a veces el rojo vence al amarillo. es como el juego de piedra, papel o tijera.

Además las cartas se dividen en cuatro niveles de evolución, que son de menor a mayor: Principiante, Campeón, Mega Campeón, Hiper Campeón. Cuanto más alto es el nivel de evolución, más poderosa es la carta. Para que tu digimon pueda digievolucionar a un nivel superior, has de cumplir las condiciones que aparecen en un recuadro blanco en la parte superior de cada carta.

COMODINES DE ENERGÍA:

Son de tres tipos: Digivolve, Force X y Power Blast.

Digivolve: se usan en la fase de Digievolución. Permiten al Digimon en Combate transformarse en un digimon más poderoso. Lee los efectos descritos en estas cartas.

Force X: se usan en la fase de Combate. Cambian el color de lucha de tu digimon rojo, verde o amarillo para poder vencer al color de tu oponente

Power Blast: se usan en la fase de Combate. Cada carta aumenta el poder de manera diferente. Lee atentamente los efectos que aparecen en cada una.

el tablero de juego

PUERTO DE ENERGÍA	*Sitúa aquí todos los comodines de energía que uses durante el combate y que aumentarán el nivel y los poderes de tu digimon, permitiéndote ganar a tu adversario.*
ÁREA DE COMBATE	*Sitúa aquí el digimon que has elegido para el duelo.*
ONLINE	*Sitúa aquí el mazo de cartas en juego.*
REGLAS	*Resumen de las reglas del juego, para una consulta rápida. Muy útil para las dudas que surjan durante un combate.*
ÁREA DE DIGIEVOLUCIÓN	*Aquí debes situar boca abajo el digimon al que deseas que digievolucione el que está luchando.*
OFFLINE	*Sitúa aquí las cartas que ya se encuentren fuera del juego.*

A. comienzo del juego

1.- En el caso de que solo tengas el Set de Iniciación puedes seguir un primer paso que es extender las 62 cartas sobre una superficie plana. Lanzad una moneda al aire y el que gane podrá elegir primero. Elegid por turnos una carta cada uno hasta que reunais 30 y guardad las dos que sobren. Podeis acordar que cada uno juegue con sus propias cartas, incluidas las del Set Avanzado. No podeis tener más de 30 cartas cada uno y no pueden estar repetidas.

2.- Luego cada uno elige un Digimon de nivel Principiante y lo coloca boca abajo sobre el Área de Combate

3.- Cada uno baraja sus 29 cartas y roba 10. Coloca las 19 restantes boca abajo en el Online.

4.- Por último pon boca arriba la carta de Principiante en el Área de Combate y... ¡empieza el duelo! Cada uno ve ahora con qué carta juega su oponente y anota el tipo de lucha de éste: rojo, verde o amarillo. Después en tu propia carta comprueba la cantidad de energía que haces según el tipo de lucha de tu oponente (es decir, si la carta de tu oponente es amarilla, mirarás en tu carta la energía correspondiente al amarillo, aunque tu carta no sea amarilla) . El jugador con más energía obtiene ventaja si no se juegan más cartas. Ahora es el momento de revisar cuidadosamente las 10 cartas que tienes en la mano y planear una estrategia. Para aumentar la energía de tu Digimon y vencer, seguramente querrás digievolucionar al siguiente nivel, así que pasaremos a explicar la siguiente fase, la de Digievolución.

Ejemplo:
En el ejemplo, tú y tu rival habeis elegido vuestras cartas, habeis colocado vuestros Principiantes en el Área de Combate boca abajo, habeis barajado y os habeis repartido 10 cartas, dejando las restantes boca abajo en el Offline. Ahora dadle la vuelta a vuestros principiantes y ponedlos boca arriba. Tu rival juega con Gotsumon cuyo tipo de lucha es verde, y tu juegas con Gomamon, con tipo de lucha rojo. Comparad vuestras energías. Ten en cuenta que tu cantidad de energía depende del tipo de lucha de tu contrario. En este caso, tu oponente ataca con el ataque Rocas Furiosas que tiene 330 de energía, y tú le respondes con el Ataque Garra que hace 250 puntos de energia. Por lo tanto tu oponente es el que obtiene la ventaja.

B. digievolución

Ahora los dos revisais las cartas de vuestra mano, y si teneis alguna que os permita digievolucionar a vuestro digimon al siguiente nivel, colocadla boca abajo en el Área de Digievolución. Esta nueva carta debe incluir en sus condiciones de digievolución el nombre del digimon que se encuentra en el Área de Combate y quien la utilice debe estar preparado para cumplir cualquier otra condición que requiera la carta antes de digievolucionar.

1.- Lanzad una moneda al aire para decidir quien juega primero

2.- El que gane empieza dándole la vuelta a la carta situada en el Área de Digievolución y poniéndola encima de la que está en el área de Combate.

3.- El jugador termina su turno cumpliendo, en caso de que las haya, las condiciones de digievolución que le exija la carta del siguiente nivel. Por ejemplo: para digievolucionar de Principiante a Campeón, sueles tener que enviar una o dos cartas del Online al Offline como condición. En el caso de la digievolución del nivel Campeón al Mega Campeón, o del Mega al Hiper Campeón tienes que situar un comodín de energía Digivice en el Puerto de Energía, o bien, en el caso de la digievolución por A.D.N. debes jugar dos cartas digimon del nivel inferior en vez de una, colocando el segundo digimon boca arriba en el Puerto de Energía y el primero en el Área de Combate.

Cuando el primer jugador ha terminado su fase de digievolución, el segundo jugador debe fijarse en los cambios que se han producido en la cantidad de energía y actuar en consecuencia, pudiendo:

4.- Digievolucionando también, siguiendo el proceso que se explica anteriormente, o bien,

5.- No digievolucionando y diciendo «paso». Si el jugador que decide pasar tiene una carta boca abajo en el Área de Digievolución, debe enviarla al Offline, es decir, o la usa o la pierde. Aunque pierdas esta carta, no digievolucionar cuando sabes que tu oponente te va a ganar de todas formas sirve para impedir que el otro gane unos puntos extra.

Si un jugador se queda sin cartas en la mano para digievolucionar, tiene que pasar. Sólo puedes digievolucionar un nivel en cada combate. Una vez que los dos jugadores han digievolucionado o pasado, la fase de Digievolución termina. Comienza la fase de Combate.

Ejemplo:

Tu oponente empieza su fase de Digievolución dándole la vuelta y colocando sobre Gotsumon a Gekomon un digimon de Nivel Campeón con tipo de lucha amarillo. Para hacerlo tiene que enviar dos cartas al Offline. Tu decides digievolucionar a tu Gomamon a Ikkakumon, pasando para ello dos cartas del Online al Offline. Tu digimon también es de nivel Campeón pero su tipo de lucha es rojo.

Comparad la cantidad de energía de cada uno. Tu oponente hace la Defensa de 270 puntos de energía, a lo que tu respondes con el Arpón Volcán de 370 puntos de energía. ¡Ahora tú tienes ventaja!

C. combate

Los jugadores por turnos (lanzad una moneda al aire para ver quien empieza) juegan sus Comodines de Energía en el Puerto de Energía, cada turno una carta. Cada Comodín tiene un efecto que puedes usar para obtener ventaja sobre tu rival. En algunos Comodines tienes además condiciones para poder ser utilizados. Anota y compara los cambios de energía en cada digimon al ir jugando cada carta.

Seguid jugando por turnos hasta que uno de los dos se quede sin Comodines o decida «pasar». El otro jugador puede seguir usando sus Comodines hasta que se quede sin ninguno o decida parar. Cuando el juego se detiene, el jugador que tenga una mayor energía gana el combate.

El ganador suma los puntos que corresponden al nivel en que ha quedado su rival vencido (Principiante, Campeón, mega, o Hiper) según la puntuación que aparece en la parte inferior de cada carta.

El ganador añade nuevos puntos a su marcador. El primer jugador que alcanza los 1000 puntos es el que gana el juego.

El ganador deja todos los digimon en el Área de Combate. El jugador que ha perdido envía al Offline a todos sus digimon menos al de nivel Principiante. Ambos jugadores envían al Offline todos sus Comodines de Energía. El que ha ganado el combate anterior es el primero en comenzar el siguiente combate.

En caso de empate, todos los digimon se quedan en el Área de Combate y todos los Comodines de Energía se mandan al Offline. Ninguno de los dos suma ningún punto. El ganador de la partida previa al empate, comienza el siguiente combate.

Ejemplo:

Tu rival, que en el ejemplo anterior habíamos dejado perdiendo, decide utilizar un comodín Force X/ Ofensiva amarilla colocándola en el Puerto de Energía. Esta carta hace que el tipo de energia de su ataque cambie a amarillo, por lo que hace el Ataque Camaleónico de 380 puntos de energía. Ahora la ventaja es suya.

Pero tu no estas dispuesto a dejarte vencer tan fácilmente asi que usas un comodín Power Blast/ Metal Attack,que suma 50 puntos de energía a tu ataque, con lo que ahora tienes 420 puntos de energía contra sus 380. Ahora él examina sus cartas, comprobando que no tiene más comodines y decide pasar. ¡Has ganado!

Para sumar tus puntos, mira en la parte inferior de tu carta digimon ganadora. Como tu rival llegó a nivel Campeón, busca en la tabla de puntos los correspondientes a la letra C de Campeón y suma en tu marcador los 100 puntos que en este caso te corresponden.

La energia de tu rival cambia de ROJO a AMARILLO al usar el comodín FORCE FX/ OFENSIVA AMARILLA

Cuando uses el comodín POWER BLAST/ METAL ATTACK a tus 370 puntos de energía añade 50 más. Lo que suma un total de 420.

D. reagrupación

Lo primero que debes hacer es tener 10 cartas en tu mano. Puedes descartarte de todas las que quieras que aún conserves en tu mano y ponerlas en el Offline, y puedes coger del montón de cartas Online las que quieras, hasta reponer de nuevo las 10 (éste es el único momento en el que puedes hacer esta operación). Cuando en el montón de Online no haya suficientes cartas, coge todas las cartas de tu lado del escenario de juego, barájalas y ponlas boca abajo en el Online para ir robando hasta tener 10, excepto por la carta de novel Principiante, que debes dejar en el Offline. Si en algún momento de la partida te quedas sin cartas en el Online, repite esta misma operación. Ahora ambos jugadores podéis cambiar vuestro digimon Principiante (si tenéis alguno en el área de Combate), poniendo el nuevo encima del anterior. Si tienes una carta con requisitos de digievolución que te permita transformar tu Digimon al siguiente nivel, debes usarlo ahora, colocándolo en el Área de Digievolución. No le des la vuelta hasta que sea tu turno. El ganador del combate anterior comienza el nuevo duelo en la segunda fase: B. Digievolución.

Ejemplo:

Tu oponente ha decidido cambiar su digimon Principiante poniendo el nuevo boca abajo en el Área de Combate. Además ha colocado la carta para hacerle digievolucionar al siguiente nivel en el Área de digievolución. Después de robar cartas del montón Online hasta completar las diez, ves una oportunidad para digievolucionar tu digimon de nivel Campeón a Mega Campeón. Los requisitos de digievolución de tu carta Mega Campeón te piden usar un Comodín Digivice. Debes colocar boca abajo: a) la carta de tu Mega Campeón en el Área de Digievolución y b) la carta del Digivice apropiada en el Puerto de Energía.
Como ganaste el último combate, empiezas el nuevo descubriendo tu carta de Mega Campeón y poniéndola en el Área de Combate. ¡ La lucha ha empezado !

SET

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

Booster Cartes
Cartes Booster
Booster Cards
Cartas Nivel Avanzado

BOOST YOUR GAME!
AMÉLIORE LA PUISSANCE DE TON JEU !
BOOST YOUR GAME!
¡LUCHA POR VICTORIA!

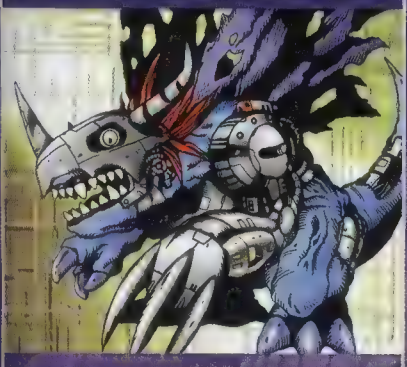
24 Packs Per Box
24 pochettes par emballage
24 sobres por caja
24 Packungen pro Display

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

AVANZADO

El set avanzado constituye una mejora de las cartas del set de iniciación. Nuevos monstruos y de niveles más altos harán que puedas enfrentarte sin problemas a todos los enemigos que antes se te resistían.

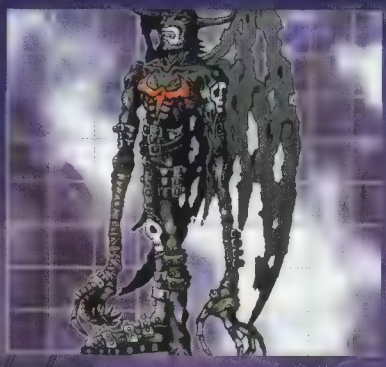
1 Metalgreymon



Es un digimon de nivel Mega del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Greymon o desde Devimon, en ambos casos necesitas un digivice amarillo.Es un digimon androide. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos si era del nivel Principiante, 100 si era del Campeón, también 100 puntos si era del Mega, y 200 si era del Hiper

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 310 puntos de energía
- **Ataque fulminante:** un gran ataque de 440 puntos de energía
- **Garra de acero:** que causa 350 puntos de enrgía

2 Devimon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus.Puede digievolucionar desde Agumon, Candlemon, o Demidevimon, en el primer caso solo hay que mandar una carta al Offline, con los otros casos hay que mandar dos. Es un demonio digimon. Tienn como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 puntos por un Campeón, también 100 puntos por un Mega, y 200 por un Hiper

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 260 puntos de energía
- **Golpe infernal:** que causa 390 puntos de enrgía
- **Garra mortal:** que causa 390 puntos de energía

3 Leomon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo vacuna, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Biyomon, o desde Palmon, en ambos casos hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon león. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega y 300 por un Hiper

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 200 puntos de energía
- **Ataque majestuoso:** que causa 390 puntos de energía
- **Espada real:** este poderoso ataque causa 400 puntos de energía

4 Ogremon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Patamon o desde Kunemon, en ambos casos hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon demonio. No tiene ninguna habiliad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 300 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 250 puntos de energía
- **Maza de hueso:** este poderoso ataque causa 390 puntos de energía
- **Escalofrío infernal:** que causa 330 puntos de energía

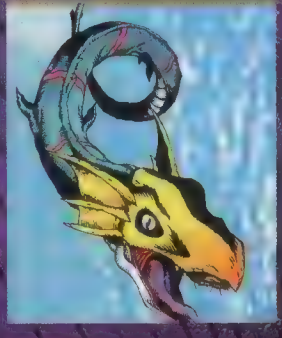
5 Meramon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Puede digievolucionar desde Agumon, Tapirmon, o Candlemon, en el primer caso hay que mandar dos cartas al Offline, y en los otros casos solo una. Es un digimon de fuego. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

- **Bola de fuego:** este poderoso ataque causa 420 puntos de enrgía
- **Combustión total:** que causa 350 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 180 puntos de energía

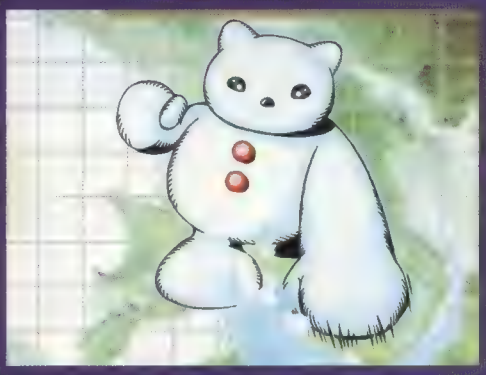
6 Seadramon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon de tipo neutro. Puede digievolucionar desde Crabmon o Skyakomon, en el primer caso hay que pagar una carta y en el segundo dos. Es un digimon marino. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.



- **Ráfaga de hielo:** este poderoso ataque causa 420 puntos de energía
- **Ciclón de mar:** que causa 330 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 220 puntos de energía

7 Frigimon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de los digimon del tipo vacuna. Sólo puede digievolucionar desde Gabumon, para ello hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon de hielo. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 220 puntos de energía
- **Aurora boreal:** que causa 380 puntos de energía
- **Golpe congelante:** este poderoso ataque causa 400 puntos de energía

8 Shogungekomon

Es un digimon de nivel Mega del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Su digievolución se realiza mediante una mezcla de A.D.N. que es: Starmon+ Kuwagamon, o bien, Monochromon+ Gekomon. Es un digimon anfibio. No tiene ninguna habiliadad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, también 100 puntos si era un Mega, y 200 si era un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 290 puntos de energía
- **Melodía del sueño:** un gran ataque de 430 puntos de energía
- **Patada de rana:** que causa 400 puntos de energía

9 Shellmon

Es un digimon de nivel Campeon del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de los digimon del tipo neutro. Sólo puede digievolucionar desde Kunemon y para ello hay que mandar una carta al Offline. Es un digimon marino. Tiene dos habilidades especiales: nadar y excavar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.

- **Ataque destructivo:** este poderoso ataque causa 400 puntos de energía
- **Propulsión acuática:** que causa 350 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 180 puntos de energía

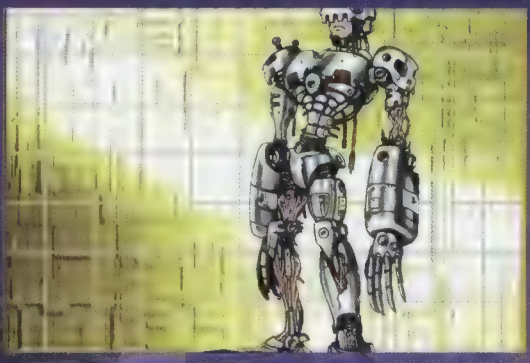
10 Drimogemon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Sólo puede digievolucionar desde Kunemon, y para ello hay que mandar una carta al Offline. Es un animal digimon.

Tiene una habilidad especial: excavar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

- **Cuerno excavador:** este poderoso ataque causa 420 puntos de energía
- **Garra rodillo:** que causa 380 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 150 puntos de energía

11 Andromon



Es un digimon de nivel Mega del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Unimon, Ogremon, o Shellmon, en cualquier caso necesitas un digivice rojo. Es un digimon androide. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumará 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, también 100 si era un Mega, y 200 si era un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 260 puntos de energía
- **Espada espiral:** un gran ataque de 530 puntos de energía
- **Ataque robótico:** que causa 370 puntos de energía

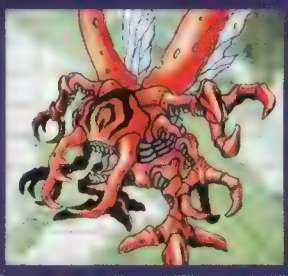
12 Monochromon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Puede digievolucionar desde Biyomon o desde Gotsumon, en ambos casos hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon dinosaurio. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

- **Cuerno volcánico:** este poderoso ataque causa 440 puntos de energía
- **Ataque rino:** que causa 360 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 190 puntos de energía

13 Kuwagamon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Biyomon, Palmon o Tentomon, en cualquiera de los casos hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon insecto. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.

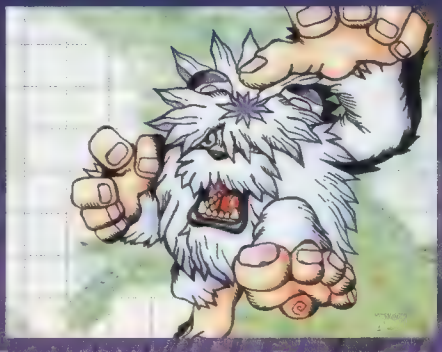


Defensa: la técnica más débil, sólo hace 240 puntos de energía

Tenazas afiladas: este poderoso ataque causa 380 puntos de energía

Quijadas guillotina: que causa 340 puntos de energía

14 Mojyamon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Sólo puede digievolucionar desde Palmon, y para ello hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon Mamífero. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 180 puntos de energía

Hueso boomerang: que causa 370 puntos de energía

Golpe de fuerza: este poderoso ataque causa 390 puntos de energía

15 Gatomon

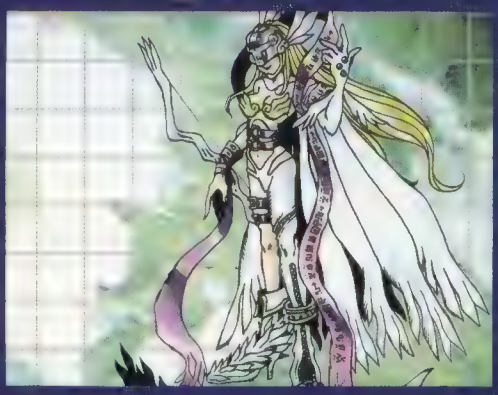
Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Tentomon, Gotsumon o Otamamon, en los dos primeros casos hay que mandar una carta al Offline y en el último dos. Es un digimon gato. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 puntos también por un Hiper.

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 210 puntos de energía

Hipnosis onda: que causa 360 puntos de energía

Golpe de gata: este poderoso ataque causa 370 puntos de energía

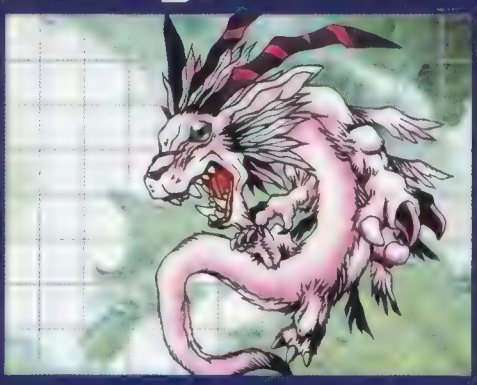
16 Angewomon



Es un digimon de nivel Mega del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Su digievolución se realiaza mediante una mezcla de A.D.N que es: Kabuterimon+ Monochromon, o bien, Gatomon+ Starmon. Es un digimon ángel. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. El ganador del combate sumará 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y también 100 puntos por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 260 puntos de energía
- **Melodía celestial:** que causa 400 puntos de energía
- **Flecha del cielo:** un gran ataque de 470 puntos de energía

17 Magnadramon

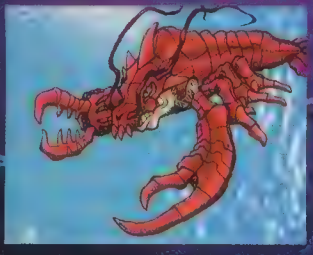


Es un digimon de nivel Hiper del tipo rojo, lo que quiere decir que forman parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Megakabuterimon, Okuwagamon o Angewomon, en cualquier caso necesitas un digivice rojo. Es un dragón sagrado digimon. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. Efecto especial: cuando pongas a este digimon en juego apúntate 300 puntos extras. Cuando ganes el combate, podrás añadir a tu puntuación 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, 100 si era un Mega, y también 100 puntos si era un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 350 puntos de energía
- **Aliento de dragón:** que causa 520 puntos de energía
- **Tornado de fuego:** su ataque más impresionante...¡ 540 puntos de energía !

18 Ebidramon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo verde, lo que significa que pertenece al grupo de digimon del tipo neutro. Puede digievolucionar desde Gomamon o Crabmon, en el primer caso hay que mandar dos cartas al Offline, y en el segundo solo una. Es un digimon marino. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper.



- **Pinzas cortantes:** este poderoso ataque causa 420 puntos de energía
- **Ataque de cangrejo:** que causa 340 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 190 puntos de energía

19 Gorillamon

Es un digimon de nivel Campeon del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro.Puede digievolucionar desde Agumon o desde Gabumon, en ambos casos hay que enviar dos cartas al Offline. Es un digimon mono. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 300 por un Hiper.

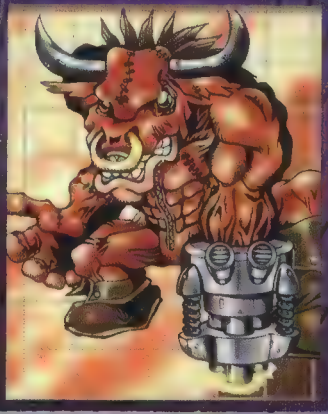
- **Gruñido de gorila:** este poderoso ataque causa 430 puntos de energía
- **Cañon de energía:** que hace 340 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 180 puntos de energía

20 Vilemon

Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Biyomon o desde Demidevimon, en ambos casos hay que mandar dos cartas al Offline.Es un digimon demonio. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial.
Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeon, también 100 por un Mega, y 300 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 230 puntos de energía
- **Chillido de murciélago:** que causa 330 puntos de energía
- **Pesadilla de shock:** este poderoso ataque causa 370 puntos de energía

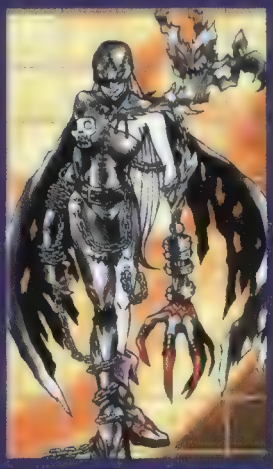
21 Minotarumon



Es un digimon de nivel Mega del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Ogremon o desde Leomon, en ambos casos necesitas un digivice amarillo. Es un digimon toro. No tiene ninguna habilidad especial ni ningunefecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeon, también 100 por un Mega, y 300 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 280 puntos de energía
- **Ataque del toro:** que hace 400 puntos de energía
- **Terremoto siniestro:** un gran ataque de 410 puntos de energía

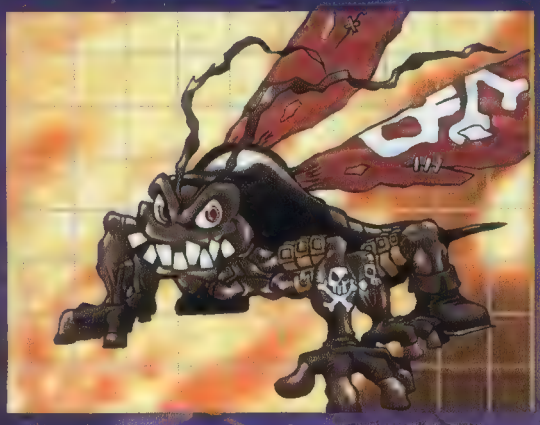
22 Ladydevimon



Es un digimon de nivel Mega del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Devimon o desde Angemon, en ambos casos necesitas un digivice amarillo. Es un digimon demonio. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 puntos también por un Hiper

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 300 puntos de energía
- **Melodía mortal:** que hace 410 puntos de energía
- **Abrazo de oscuridad:** un gran ataque de 420 puntos de energía

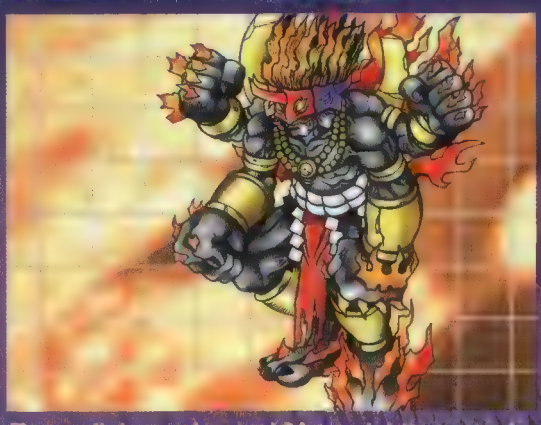
23 Roachmon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Kunemon o Tentomon, en ambos casos hay que enviar dos cartas al Offline. Es un digimon insecto. Tiene como habilidad especial el ser capaz de volar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega, y 300 por un Hiper

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 220 puntos de energía
- **Ataque en vuelo:** que causa 300 puntos de energía
- **Picadura de tábano:** este poderoso ataque causa 390 puntos de daño

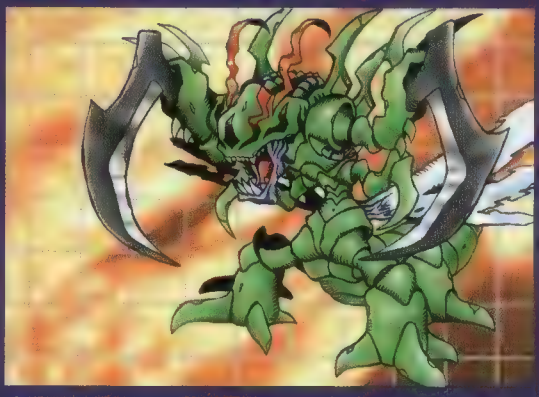
24 Asuramon



Es un digimon de nivel Mega del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Unimon, Ogremon o Shellmon, en cualquier caso necesitas un digivice rojo. Es un digimon bruja. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 puntos también por un un Hiper

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 260 puntos de energía
- **Puño de Asura:** un gran ataquue de 520 puntos de energía
- **Las mil caras:** que causa 430 puntos de energía

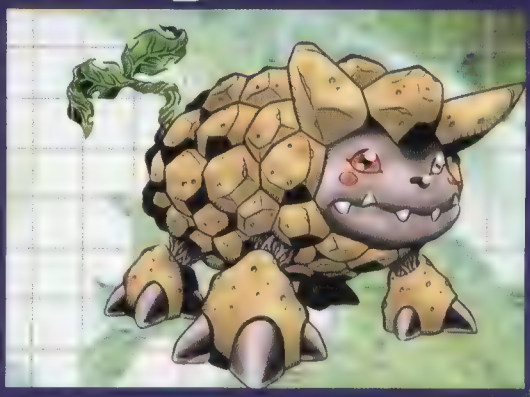
25 Snimon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Sólo puede digievolucionar desde Gabumon y para ello hay que mandar dos cartas al Offline. Es un digimon insecto. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 200 por un Mega y 300 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 220 puntos de energía
- **Mantis religiosa:** que hace 350 puntos de energía
- **Hoces sombra:** este poderoso ataque causa 410 puntos de energía

26 Jagemon



Es un digimon de nivel Mega del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Su digievolución se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: Kabuterimon+ Monochromon, o bien, Tortomon+ Starmon. Es un digimon planta. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 240 puntos de energía
- **Ataque patata frita:** que causa 420 puntos de energía
- **Impacto vegetal:** un gran atque de 430 puntos de energía

27 Metaletemon

Es un digimon de nivel Hiper del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Su digievolución se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: ShogunGekomon o Okuwagamon+ cualquier otro MegaCampeón. Es un digimon androide. No tiene ninguna habilidad especial. Efecto especial: cuando pongas a este digimon en juego apúntate 300 puntos extras. Cuando ganes el combate podrás añadir a tu puntuación: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, 100 si era un Mega, y también 100 si era un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 340 puntos de energía
- **Banana de simio:** su ataque más impresionante...¡ 520 puntos de energía !
- **Puño metálico:** que causa 510 puntos de energía

28 Crabmon

Es un digimon de nivel Principiante del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Es un digimon crustáceo.Tiene una habilidad especial: cavar. No tiene ningún efecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

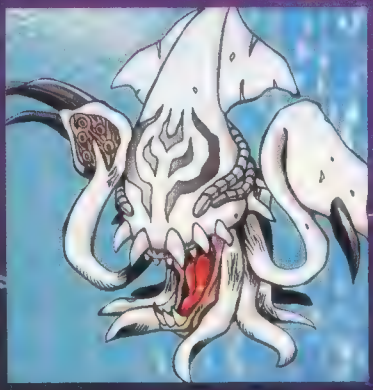
- **Pellizco de tenaza:** un ataque muy fuerte que hace 340 puntos de energía
- **Ataque cangrejo:** que causa 250 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 110 puntos de energía

29 Syakomon

Es un digimon de nivel Principiante del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Es un digimon crutáceo. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 puntos si era un Principiante 200 si era un Campeón, 300 si era un mega, y nada menos que 400 si era un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 140 puntos de energía
- **Agua a presión:** que causa 250 puntos de energía
- **Ráfaga de la perla:** un ataque muy fuerte que hace 300 puntos de energía

30 Gesomon



Es un digimon de nivel Campeón del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Puede digievolucionar desde Syakomon o desde Crabmon, en ambos casos hay que enviar dos cartas al Offline. Es un digimon molusco. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. Las puntuaciones por ser el vencedor son: 100 puntos por un Principiante, 100 puntos por un Campeón, también 100 puntos por un Mega, y 300 por un Hiper.

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 240 puntos de energía
- **Sombra mortal:** este poderoso ataque causa 380 puntos de energía
- **Abrazo de sepia:** que hace 330 puntos de energía

31 Megaseadramon

Es un digimon de nivel Mega del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Puede digievolucionar desde Seadramon o desde Coelamon, en ambos casos necesitas un digivice verde. Es un digimon marino. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper

Veneno de ofideo: un gran ataque de 470 puntos de energía

Jabalina trueno: que hace 420 puntos de energía

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 210 puntos de energía

32 Scorpiomon

Es un digimon de nivel Mega del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Su digievolución se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: Coelamon+ Seadramon, o, Gesomon+ Ikkakumon, o bien, Octomon+ Dolphmon. Es un digimon crustaceo. Su habilidad especial es la de nadar. No tiene ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, también 100 por un Mega, y 200 por un Hiper

Aguijón venenoso: un gran ataque de 470 puntos de energía

Ataque escorpión: que causa 430 puntos de energía

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 220 puntos de energía

33 Dragomon

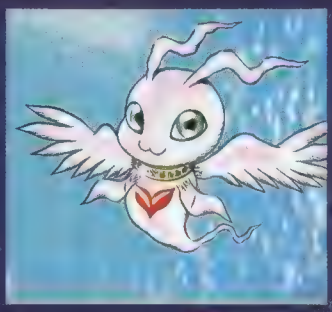
Es un digimon de nivel Mega del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Su digievolución se consigue mediante un mezcla de A.D.N. que es: Gesomon+ Seadramon, o bien, Octomon+ Coelamon. Es un digimon marino. Su habilidad especial es la de nadar. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 también por un Hiper

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 300 puntos de energía

Tentáculos venenosos: que causa 420 puntos de energía

Pico de loro: un gran ataque de 430 puntos de energía

34 Marineangemon



Defensa: la técnica más débil, sólo hace 310 puntos de energía

Mirada dulce: que causa 470 puntos de energía

Melodía del océano: su ataque más impresionante... ¡ 570 puntos de energía !

Es un digimon de nivel Hiper del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Digievoluciona desde Megaseadramon, o desde Zudomon, en ambos casos necesitas un digivice rojo. Es un digimon pixie. Su habilidad especial es la de nadar. Efecto especial: cuando pongas en juego este digimon apúntate 300 puntos extra. Cuando ganes el combate podrás añadir a tu puntuación: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, 100 si era un Mega, y también 100 puntos si era un Hiper.

35 Metalseadramon

Es un digimon de nivel Hiper del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Su digievolución se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: Scorpiomon+ Megaseadramon. Es un digimon androide. Su habilidad especial es la de nadar. Efecto especial: cuando pongas en juego este digimon apúntate 300 extra. Cuando ganes el combate podrás añadir a tu puntuación: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, 100 si era un Mega, y también 100 puntos si era un Hiper.

Corriente infinita: su ataque más impresionante...¡ 550 puntos de energía !

Iceberg boreal: que causa 480 puntos de energía

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 330 puntos de energía

36 Tapirmon

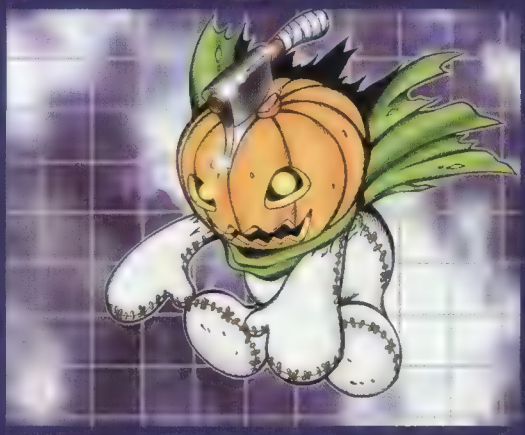
Es un digimon de nivel Principiante del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte de grupo de digimon del tipo vacuna. Es un digimon mamífero. No tiene ninguna habilidad especial ni ningúnefecto especial. Los puntos que obtendrás por ganar el duelo serán: 100 punto si era un Principiante, 200 si era un Campeón, 300 si era un Mega, y nada menos que 400 puntos si era un Hiper.

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 140 puntos de energía

Virus mortal: que causa 220 puntos de energía

Sueño del tapir: un ataque muy fuerte que hace 350 puntos de energía

37 Pumpkinmon



Es un digimon de nivel Mega del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Su digievolución se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: Devimon+ Apemon, o bien, Bakemon+ Garurumon. Es un digimon de peluche. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumara: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 puntos tambien por un Hiper

- **Truco o trato:** un gran ataque de 480 puntos de energía
- **Calabaza hallowing:** que causa 420 puntos de energía
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 250 puntos de energía

38 Myotismon

Es un digimon de nivel Mega del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon de tipo virus. Puede digievolucionar desde Devimon o desde Bakemon, en ambos casos necesitas un digivice amarillo. Es un digimon fantasma. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 puntos también por un Hiper

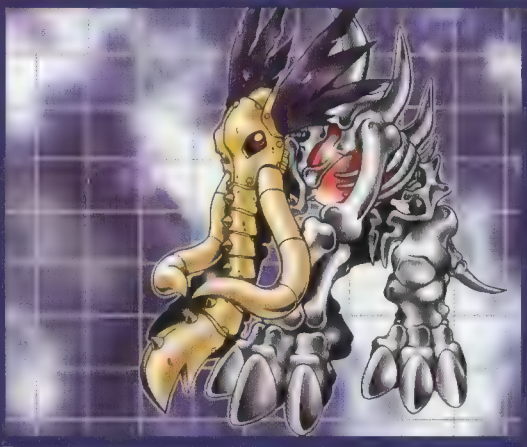
- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 280 puntos de energía
- **Pesadilla nocturna:** que causa 350 puntos de energía
- **Mordedura vampiro:** un gran ataque de 410 puntos de enrgía

39 Phantomon

Es un digimon de nivel Mega del tipo amarillo, o lo que es lo mismo, es un digimon del tipo virus. Su digievolución se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: Devimon+ Meramon, o bien, Bakemon+ Wizardmon. No tiene ninguna habilidad especial ni ningún efecto especial. El ganador del combate sumará: 100 puntos por un Principiante, 100 por un Campeón, 100 por un Mega, y 100 puntos también por un Hiper

- **Defensa:** la técnica más débil, sólo hace 300 puntos de energía
- **Guadaña del destino:** que causa 400 puntos de energía
- **Segadora de almas:** un gran ataque de 410 puntos de energía

40 Skullmammothmon



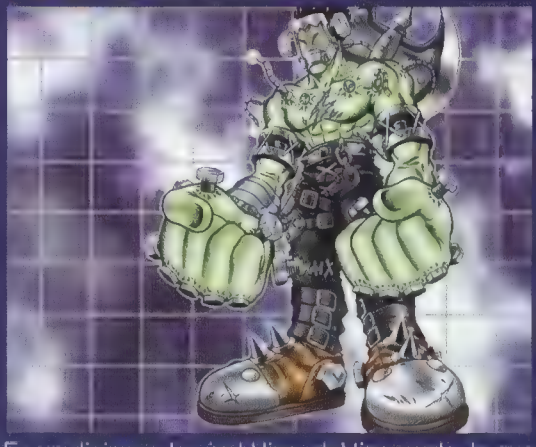
Es un digimon de nivel Hiper del tipo rojo, lo que quiere decir que forma parte del grupo de digimon del tipo vacuna. Puede digievolucionar desde Mammothmon o desde Myotismon, en ambos casos necesitas un digivice rojo. Es un digimon fantasma. No tiene ninguna habilidad especial. Efecto especial: cuando pongas este digimon en el juego apúntate 300 puntos extra. Cuando ganes el combate podrás añadir a tu puntuación: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, 100 si era un Mega, y también 100 puntos si era un Hiper.

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 360 puntos de energía

Colmillo de marfil: que causa 480 puntos d energía

Ataque del mamut: su ataque más increíble... ¡ 520 puntos de energía !

41 Boltmon



Es un digimon de nivel Hiper del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Su digievolución se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: SkullMeramon+ Pumpkimon. Es un digimon androide. No tiene ninguna habilidad especial. Efecto especial: cuando pongas a este digimon en juego apúntate 300 puntos extra. Cuando ganes el combate podrás añadir a tu puntuación: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, 100 si era un Mega, y también 100 puntos si era un Hiper.

Puños exterminadores: su ataque más impresionante... ¡ 570 puntos de energía !

Hacha del gigante: que causa 490 puntos de energía

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 280 puntos de energía

42 Piedmon

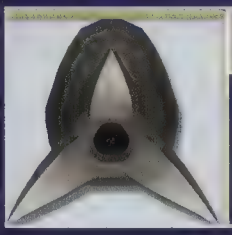
Es un digimon de nivel Hiper del tipo verde, lo que significa que pertenece al conjunto de digimon del tipo neutro. Su digievolución se consigue mediante una mezcla de A.D.N. que es: Myotismon o Phantomon+ cualquier otro Mega Campeón. Es un digimon brujo. No tiene ninguna habilidad especial. Efecto especial: cuando pongas a este digimon en juego apúntate 300 puntos extra. Cuando ganes el combate podrás añadir a tu puntuación: 100 puntos si era un Principiante, 100 si era un Campeón, 100 si era un Mega, y también 100 puntos si era un Hiper.

Defensa: la técnica más débil, sólo hace 340 puntos de energía

Sonrisa de payaso: que causa 490 puntos de energía

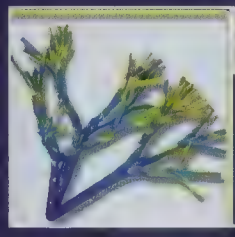
Cartas espadas: su ataque más impresionante... ¡ 530 puntos de energía !

COMODINES DE ENERGÍA



43 Volar

Cuando te enfrentes a un contrincante con la habilidad de volar, añade 50 puntos de energía al ataque de tu digimon. Solo antes de ser anulado por un oponente o desviado Offline por ti mismo.



44 Coral Rip

Cuando te enfrentes a un contrincante con la habilidad de nadar, añade 50 puntos de energía al ataque de tu digimon. Solo antes de ser anulado por un oponente o desviado Offline por ti mismo.

45 Ataque de agua

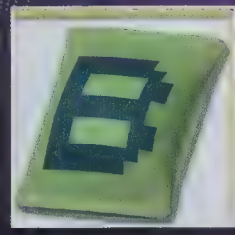
Tu digimon adquiere la habilidad de nadar, y añades 20 puntos de energía al ataque de tu digimon. Solo antes de ser anulado por un oponente o desviado Offline por ti mismo.

46 Volar

Tu digimon adquiere la habilidad de volar, y añades 20 puntos de energía al ataque de tu digimon. Solo antes de ser anulado por un oponente o desviado Offline por ti mismo.

47 Excavar

Tu digimon adquiere la habilidad de excavar, y añades 20 puntos de energía al ataque de tu digimon. Solo antes de ser anulado por un oponente o desviado Offline por ti mismo.



48 Organic Enhancer

Añades 20 puntos de energía al ataque de tu digimon, siempre y cuando tu digimon pertenezca al grupo insecto o vegetal. Solo antes de ser anulado por un oponente o desviado Offline por ti mismo.

49 Anulación

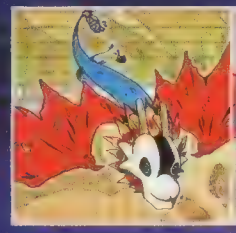
Anula los comodines Power Blast o Force FX de tu oponente y los manda al Offline. Envia esta carta al Offline después de usarla.

50 Anulación

Anula los comodines Digivolve o Force FX de tu oponente y los manda al Offline. Envia esta carta al Offline después de usarla.

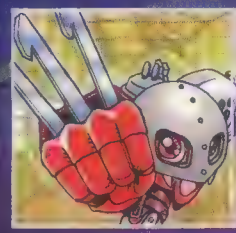
51 Anulación

Para el combate. Todos los digimon permanecen en el Área de Combate y todos los Comodines de Energía se envía Offline. No se marcan puntos. Envia esta carta al Offline después de usarla.



52 Bombdive

Cuando te enfrentes a un rival con un tipo de lucha verde o amarillo, añade 100 puntos de energía al ataque de tu digimon hasta el final duelo. Para poder usar esta carta debes tener la habilidad de volar. Envia esta carta al Offline al final del duelo.



53 Digiruption

Cuando te enfrentes a un rival con tipo de lucha verde, dobla la energía de tu ataque hasta el final del duelo. Para poder usar esta carta debes tener la habilidad de excavar. Envia esta carta al Offline al final del combate.

54 Depthcharge

Cuando te enfrentes a un rival con tipo de lucha rojo, reduce a la mitad la energía del ataque del digimon de tu rival hasta el final del duelo. Para usar esta carta necesitas tener la habilidad de nadar. Envia esta carta al Offline al final del combate.

¡ Únete a los Digimon !

Digimon Transformables

COMBINACIONES DE BARAJAS

Construir una buena baraja es fundamental a la hora de sacar ventaja en un combate, y conseguir una combinación equilibrada es más complicado de lo que en un principio pueda parecer. Lo principal es que conozcas todas tus cartas y te familiarices con ellas, con las ventajas e inconvenientes que tiene cada una y las posibilidades que ofrecen en un combate. Ante todo debes ser práctico y realista a la hora de elegir las cartas que compondrán tu baraja.

En el Set de Iniciación te dan una pequeña ayuda para que puedas jugar con dos buenas barajas aunque te acabes de comprar el juego. Basándote en esas dos barajas preconstruidas te será más fácil después, cuando ya conozcas mejor la mecánica del juego, modificarlas a tu gusto y hacerte tu baraja personalizada. Por ejemplo, después de jugar un tiempo descubrirás que a la baraja MANO-2 del set de iniciación le puedes sacar mucho más partido y puede ser mucho más letal si quitas a Pukumon y Kunemon y añades a Candlemon y a DemiDevimon, por la sencilla razón de que así serás capaz de poner en juego a Apemon, Bakemon o Wizardmon que de la otra manera resultan imposibles de sacar a no ser que sea para una digievolución por A.D.N., además de que en esa baraja es imposible sacar a Pukumon y resulta completamente inútil.

A la hora de elegir los digimon que formarán parte de tu equipo tienes que tener muy en cuenta que para poder digievolucionar necesitas que el nombre de tu digimon activo aparezca en los requisitos de digievolución del monstruo de siguiente nivel. Quiero decir

que de nada te servirá poner en tu baraja a un Campeón con ataques muy fuertes si antes no pones al Principiante desde el que digievoluciona. Algo más difícil de equilibrar en una baraja son las digievoluciones por D.N.A. ya que entran en juego dos digimon diferentes y no es fácil conseguir tener a los dos en la mano. Lo mejor que puedes hacer es poner, si es posible, dos de las combinaciones de digimon con las que puedes digievolucionar a ese digimon. Por ejemplo, Piximon te ofrece la posibilidad de sacarlo combinando tres parejas diferentes de digimon, así que con poner dos de estas parejas en tu baraja tendrás bastantes posibilidades de jugar esta carta, en cambio el poderoso Saberleomon solo puede digievolucionar combinando a Piximon+ Triceramon por lo que es mucho más difícil sacar esta carta, así que tú eliges si prefieres poner a otro digimon más jugable o si prefieres probar suerte incluyendo a este Hiper Campeón en tu baraja, eso sí, si consigues ponerlo en juego serás practicamente invencible.

Existen dos truquitos que te pueden ayudar a la hora de elegir los digimon que van a componer tu baraja para que queden de forma equilibrada. El primero es fijarse en los fondos de las cartas. ¿Te has dado cuenta de que tanto Agumon como Kabuterimon tienen el fondo verde mientras que Zudomon lo tiene azul claro y Rockmon anarajado? Hay cinco fondos diferentes, bueno MetalGreymon y Andromon tienen un fondo especial. Todos los digimon con el mismo fondo están relacionados, esto te puede servir para hacer una preselección. No te recomendamos que todos tus digimon tengan el mismo fondo, es mejor que combines dos diferentes o incluso tres. El otro «truquito» es que te hagas un «árbol genealógico» de los digimon que quieras usar empezando por los Hiper y bajando hasta los Principiantes. Incluye en tu baraja uno o dos hiper, más no es conveniente porque, aunque son muy poderosos, cuestan mucho tiempo de sacar y te quitan espacio para otras cartas que te pueden hacer más papel. Lo mejor es que elijas dos Hiper cuyos arboles genealógicos estén relacionados por dos o tres digimon comunes.

No podemos olvidar la otra parte fundamental de toda baraja, los Comodines de Energía. Los hay de tres tipos diferentes y debes tener entre 7 y 10 en tu baraja. Los que de ninguna pueden faltar son los Digivice, uno por cada tipo de lucha. Son muy útiles los que sirven para dos tipos de lucha diferentes.

Hay otros dos Comodines Digivolve que son «Ultra Digivolve» y «A Campeón», y harías muy bien incluyéndolas en tu baraja si tienes sitio ya que te pueden salvar de más de un apuro. Luego están los Force FX que cambian el tipo de lucha de tu ataque. Muy prácticas si las usas en el momento adecuado, claro que si en tu baraja o en la de tu rival hay una mayoría de digimon con habilidades especiales quizá te vengan mejor las nuevas Power Blast del Set Avanzado, de las que hablaremos más adelante, y que sacan provecho de esas habilidades especiales. El último tipo de Comodines de Energía que hay son los Power Blast , que son los que más vidilla le dan al juego ya que pueden variar el resultado de un combate radicalmente y por sorpresa. Algunos hacen efecto después del duelo como Blitz o Digi-Duelo, por lo que hay que estar muy seguro de cuál va a ser el resultado antes de usarlas. Luego están «Retroceso», «Counter Attack!» y «Metal Attack», estas sí que te pueden ser de gran utilidad en tu baraja, y especialmente «Counter Attack!» es un fichaje imprescindible para darle una pequeña sorpresa a tu rival cuando crea que va ganando.

Los nuevos Comodines de Energía que incluye el Set Avanzado 1 son todos Power Blast, y los podríamos dividir en dos grupos diferentes: los que se usan para anular algunas cartas y los que sirven para aprovechar las habilidades especiales de los digimon. Los primeros sirven para anular los Comodines de Energía.

Deberías incluir por lo menos uno de estos en tu baraja. En el otro grupo tenemos cartas que suman puntos de energía a tu ataque y además hacen que tu digimon adquiera una habilidad especial: son «Volar», «Excavar» y «Ataque de Agua». También están las que aprovechan que el digimon de tu rival tenga una habilidad especial para sumarte puntos de energía a tu ataque, son «Volar» y «Coral Rip». La carta «Organic Enhancer» es más original ya que suma puntos de energía sólo si tu digimon pertenece al grupo Insecto o Planta. Y por último están los Power Blast que dependen del tipo de lucha de tu rival y de que tengas la habilidad que corresponde, se trata de «Bomb Dive», «Digiruption» y «Depth Charge». Son un poco más complicadas de usar que las anteriores porque hay que cumplir más requisitos pero sin duda alguna son imprescindibles y muy divertidas. De los Comodines del Set Avanzado deberías incluir varios, sino la mayoría, seleccionando los que más te convengan para el tipo de digimon que has escogido para componer tu baraja.

Con estos pequeños consejos y la experiencia que irás adquiriendo a medida que juegues más y más partidas, seguro que conseguirás construirte una baraja invencible que todo el mundo querrá copiar, eso sí, no te confíes y sigue probando nuevas combinaciones. ¡Ánimo!

Irene Tormo

SET AVANZADO 2

Ahora vamos a ver un poco por encima las nuevas cartas que están a punto de llegar, el Set Avanzado II, que añadirá decenas de nuevas cartas que ampliarán las posibilidades de nuestra baraja. Este set completa lo empezado con el primero y añade un total de 54 cartas nuevas, compuestas tanto por digimons como de Power Options. Adicionalmente, cuenta con algunas cartas holográficas, que dan una mayor vistosidad al asunto y visualmente ganan mucha gracia. Pero bueno, vayamos con las cartas. Todos los seguidores de la serie televisiva disfrutarán mucho con esta nueva ampliación al ver en ella muchos de los personajes y artilugios de la versión animada que faltaban por aparecer. Aquí veremos a los malvados Etemon o Datamon, o en contra al simpático Gatomon de la última niña elegida. También los Power Blast serán acordes a la versión animada, como los Engranajes Negros, que se echaban en falta. No obstante, la ampliación estará también llena de nuevos y casi desconocidos digimons y cartas de apoyo, como Megadramon y otras útiles cartas. Aunque no podemos verlas con tanto detalle como en los sets que han aparecido ya, veremos al menos algunas de las cartas más representativas de la ampliación, tratando de explotar sus posibilidades.

Machinedramon

Como puede verse, los Digimon de esta nueva ampliación tienen un poder increible, como es el caso de Machinedramon, un Digimon Virus de nivel Mega que no solamente tiene ataques que causan desde 340 el más débil, a 510 su ataque especial, sino que además te da 300 puntos cuando lo digievolucionas. Como podreis ver, es todo un mastodonte, aparte de una de las cartas más bonitas del nuevo set.

Veedramon

Este Digimon es uno muy curioso, ya que a pesar de no ser muy conocido por los aficionados a Digimon españoles, Veedramon es precisamente el nuevo compañero elegido por Tai en sustirución de Agumon en el manga que continuan sus aventuras en solitario. Por cierto, como carta es terriblemente poderosa, ya que para ser unicamente de nivel Campeón, tiene ataques que llegan a hacer un daño de 430. Realmente, una de las mejores y mas versatiles cartas del juego de cartas y de la ampliación.

Togemon

Bueno, otro de los Digimons protagonistas que aun faltaban por aparecer ya esta aquí. Este Digimon planta es de nivel Campeon, y aunque tiene ataques verdaderamente poderosos, como su spray de espinas que hace un daño de 380, se queda un poco corto si consideramos el potencial de otras cartas de este set. De todos modos, puede digievolucionar de muchos Digimons, por lo que al menos, es bastante versatil.

Tyranomon

Bueno, pero no solo de Digimons protagonistas y enemigos de la serie esta poblada esta baraja, sino que tiene buenos elementos casi desconocidos aquí pero con buenas caracteristicas como cartas, como Tyranomon. Si exceptuamos el hecho de que solo puede digievolucionar de Agumon, Tyranomon es una carta especialmente buena. Su ataque rojo, El aliento de fuego hace la considerable cifra de 420 de daño e incluso su cifra mas pequeña, su defensa, es de de nada menos que de 190.

Etemon

Aquí esta uno de los malos más carismáticos de la serie. El segundo de los amos oscuros, Etemon, otro Digimon virus que evoluciona de Sukamon. Sus ataques están bastante bien , con un daño máximo de 440 puntos. No obstante no tiene ninguna habilidad especial, por lo que no es una carta que destaque especialmente salvo por su carisma.

Gatomon

Una carta de nivel campeón, Gatomon es excepcionalmente fuerte para su nivel, pero tiene la desventaja de tener que deshacerte de dos cartas para ponerlo en juego. De todos modos, poder realizar ataques de 400 puntos es algo que merece la pena.

Black Gears

Esta Power Option se parece a otras ya existentes, y no hace otra cosa que añadir 100 puntos al poder de tu Digimon, aunque no puede usarse con niveles mega y se descarta inmediatamente al finalizar el duelo.

Crest of Reliability

Parecida a la anterior, añade 50 puntos al poder de su Digimon, pero si puede jugarse sobre niveles mega. La ventaja consiste en que si el Digimon sobre el que es jugado es un Animal Acuático Digimon, se suman 50 puntos adicionales.

Pues bueno, estas son solo algunas de las cartas que estarán pronto en las tiendas, completamente traducidas y que podrán incluirse en todas nuestras barajas. Ahora solo nos queda esperar a que aparezcan y unir su potencial a las de las cartas que ya tenemos. Y no olvidemos que esta es solo la segunda ampliación, y nadie nos dice que en un futuro cercano tengamos aquí nuevas ampliaciones de las que no hemos oido ni hablar y que completen los personajes que aun nos faltan de la serie, o de la nueva que aun no ha aparecido en nuestro pais.

Carlos B. García

NUEVAS REGLAS

Las reglas avanzadas del juego, han sido diseñadas por un grupo de especialistas en juegos de cartas coleccionables (JCC), que después de haber jugado a las reglas básicas del juego de cartas de Digimon, decidieron ponerse a diseñar unas reglas nuevas para mejorar un juego con tantas posibilidades.

Las reglas básicas del juego, al obligar a jugar con solo una copia de cada carta, representan un sistema de juego más sencillo que el que suelen tener todos los JCC. Son estupendas, en cambio, para partidas rápidas y sobre todo si es con jugadores no habituados a los JCC. Son sencillas, prácticas y con un nivel de complejidad realmente bajo, lo que favorece que los jugadores más jóvenes no tengan problemas a la hora de comprender y asimilar las reglas de juego.

Estas reglas son el siguiente paso para todo aquel que quiera un reto superior para este juego de cartas.

A. comienzo del juego

1. Hazte una baraja de exactamente 45 cartas con un máximo de dos COMODÍN DE ENERGÍA de cada tipo y con un máximo de cuatro copias de cada Digimon.
2. Cada uno de los jugadores escoge de su baraja un Digimon Principiante y lo pone boca abajo en el ÁREA DE COMBATE.
3. Baraja las restantes 44 cartas y colócalas en la PILA ONLINE. A continua- ción roba las siete cartas que compondrán tu mano inicial.
4. Cada jugador pone boca arriba su Digimon Principiante en el Área de Combate.

¡Adelante!

B. digi - evolución

Ahora es cuando podéis Digievolucionar a vuestros Digimon. Si queréis, poned boca abajo en el ÁREA DE DIGIEVOLUCIÓN un Digimon de un nivel superior al que esté en el Área de Combate.

Recuerda: a la hora de Digievolucionar, tu Digimon te dice en el recuadro superior de que Digimon viene y lo que has de hacer para Digievolucionario.

1. Lanzad una moneda al aire para decidir quien comienza a

Digievolucionar. A partir del siguiente turno de juego, el jugador que ganó el último combate es quien empieza a Digievolucionar. En caso de empate comienza el jugador que ganó el combate anterior.

2. El primero en jugar pone la carta situada en el Área de Digievolución boca arriba encima de su Digimon del Área de Combate.

3. El jugador termina su turno cumpliendo las Condiciones de Digievolución que le exija la carta del siguiente nivel.
Por ejemplo: Para Digievolucionar de Principiante a Campeón, envía 1 o 2 cartas de tu mano a la PILA OFFLINE según te pida la Digievolución.

Cuando el primer jugador ha terminado su Digievolución, el segundo jugador puede:

4. Digievolucionar siguiendo los mismos pasos explicados en el punto 3 o bien:

5. No Digievolucionar y decir «Paso», de manera que la carta que estaba boca abajo en el Área de Digievolución y las cartas que tuviera en el PUERTO DE ENERGÍA como requisito para Digievolucionar, pasan a la Pila Offline, es decir, «o las usa, o las pierde».
6. Una vez completados los pasos anteriores, ambos jugadores volvéis al punto 2 hasta que ambos decidáis «Pasar», es decir, en fase de Digievolución podréis Digievolucionar tantas veces como queráis.
Recuerda: cuando te pide enviar las cartas Offline a la hora de Digievolucionar, son de la mano y no de la Pila Online.

Ejemplo: Álex tiene a Starmon y para Digievolucionar a Triceramon pone un Digivice verde en el Puerto de Energía, y a Triceramon en el Área de Digievolución, ambos boca abajo. Al ponerlos boca arriba Beatriz juega una carta que impide la Digievolución: Anulación, que afecta a Comodines de Digievolución. Álex juega otro Digivice verde, cumpliendo los requisitos para Digievolucionar.

C. combate

Al principio del primer combate lanzad una moneda al aire para decidir quien empieza, en los siguientes combates empezará el último ganador.

Los jugadores alternativamente podéis:

1.- Colocar en el Puerto de Energía un Comodín de Energía,
2.- Sustituir el Digimon en el Área de Combate por un Principiante de la mano. Esto tiene un coste de enviar una carta de la mano a la Pila Offline. (El Principiante sustituido es enviado a la Pila Offline.)
3.- Pasar

Cuando los dos paséis, es el momento de calcular las energías finales de vuestros Digimon respecto al tipo de lucha del oponente y compararlas. El Digimon con mayor energía gana el combate y anota los puntos que corresponden al nivel del rival vencido.

El jugador que ha perdido, envía a la Pila Offline a todos sus Digimon excepto al Digimon Principiante.
Ahora enviad los Comodín de Energía que tengan efecto hasta el final del combate a la Pila Offline.
En caso de empate, todos los Digimon se quedan en el Área de Combate y los Comodín de Energía que tengan efecto hasta el final del combate se van a la Pila Offline. En este caso, nadie suma puntos.
El primer jugador que alcanza 1000 puntos gana la partida.

Ejemplo: Álex tiene a Patamon en su Área de Combate y Beatriz tiene a Angemon. La Energía de Patamon es 360 contra Tipo de Lucha rojo y la de Angemon es 360 contra el Tipo de Lucha verde. En este momento están empatados. Lanzan una moneda y Álex gana.

Caso 1: Álex juega en el Puerto de Energía la carta Retroceso descartándose de una carta (Retroceso te pide descartarte de una carta para jugarlo) con lo cual Angemon retrocede a Gabumon que es del Tipo de Lucha verde. Beatriz decide pasar. Álex también. ¡Comparemos

las energías!
Patamon tiene 250, pero Gabumon sólo tiene 240. Álex gana el combate y como Gabumon es Principiante anota 100 puntos en su Marcador de Puntuación.
Caso2: Álex juega en el Puerto de Energía la carta Metal Attack descartándose de una carta, ahora le toca a Beatriz, pero no tiene ningún Comodín de Energía para jugar. En este caso Patamon vuelve a ganar el combate y como Angemon es un Campeón, Álex anota 200 puntos en su Marcador de Energía. Tanto Angemon como Metal Attack van a sus respectivas pilas Offline.
Caso 3: Álex decide pasar. Beatriz decide cambiar su Digimon actual por un Principiante de su mano: DemiDevimon, para ello se descarta de una carta. El Tipo de Lucha de DemiDevimon es amarillo, con lo que su energía es de 250, mientras que la de Patamon pasa a ser de 150. Por eso Álex decide cambiar su Principiante por Kunemon descartándose de una carta. Ahora las energías de ambos Principiantes están igualadas. Ambos jugadores pasan, con lo que el combate queda en empate y ninguno de los dos puntúa. (Si hubieran jugado algún Comodín de Energía, éstos se irían a la Pila Offline al final del duelo).

D. reagrupación

Envía Offline las cartas que desees de tu mano y luego roba de la Pila Online hasta completar una mano de 7 cartas.
Cuando la Pila Online llegue a 0 cartas, recoge todas las cartas de tu lado del escenario de juego excepto la carta de nivel Principiante, barájalas y ponlas boca abajo en la Pila Online para poder seguir robando hasta completar tu mano con 7 cartas.
Ahora ambos jugadores podéis cambiar vuestro Digimon Principiante sustituyendo los Digimon en el Área de Combate por un Principiante de tu mano.
Recuerda: hacerlo ahora, no tiene el coste de una carta como en el Combate.

En la guía nº2, de próxima publicación, desarrollaremos con más detalles estas reglas, incluyendo posiblemente un tablero de juego de cartoncillo que os facilite el desarrollo de las partidas con estas nuevas reglas.

¡ CARTAS !

FICHAS COLECCIONABLES

- 34 Fichas Básicas
- 34 Fichas Básicas Plateadas
- 8 Fichas Mega Campeón Plateadas
- 1 Check List

TOTAL: 76 FICHAS

JUEGO DE CARTAS

- Total 170 Cartas: - 62 Cartas Set de Iniciación
  - 108 Cartas Set Avanzado
- 2 Manuales de Instrucciones, -Principiante y Maestro-
- 1 Escenario de Juego
- 2 Marcadores

SAMURAI EDICIONES

Juego de cartas de Digimon distribuido por:

Samurai Ediciones
C/tanger, 76
08018 BARCELONA
TEL. 93 300 10 22
FAX. 93 300 73 01

ISBN 84-95459-19-1
9 788495 459190

ENTRA EN EL **SORTEO** DE **12 SETS DE INICIACIÓN**
RELLENA CON TUS DATOS, RECORTA ESTE CUPÓN Y ENVIANOSLO A:
SAMURAI EDICIONES C/TANGER Nº76 08018 BARCELONA
PARA PARTICIPAR EN EL SORTEO QUE TENDRÁ LUGAR EL DÍA **30-10-00.**
LOS RESULTADOS DEL SORTEO SE COMUNICARÁN DIRECTAMENTE A LOS GANADORES POR TELÉFONO O POR CORREO.

NOMBRE : 1ER APELLIDO : 2º APELLIDO :
DIRECCIÓN: C.P.: TELÉFONO: